S: 6 AĞUSTOS 2017

DERGİ 5.5

İzmir Ekonomi Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Dergisi





İzmir Ekonomi Üniversitesi
Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi

Sakarya Caddesi, No:156 35330 Balçova - İzmir - TÜRKİYE

Tel : +90 (232) 279 25 25
Fax: +90 (232) 279 26 26

Web Adresi: http://fadf.ieu.edu.tr/tr
e-posta: ffad@ieu.edu.tr

DERGİ 5.5

İmtiyaz Sahibi:	Ender Yazgan Bulgun (Prof. Dr., Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Dekanı)
Sorumlu Yazı İşleri Müdürü ve Genel Yayın Yönetmeni:	Şölen Kipöz (Doç. Dr., Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü)
Kreatif Yönetmenler:	Şölen Kipöz (Doç. Dr., Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü) Onur Mengi (Yrd. Doç., Endüstriyel Tasarım Bölümü)
Düzenleme Ekibi:	Ece Küreli (Ar. Gör., Mimarlık Bölümü) Elif Büyükkeçeci (Ar. Gör., İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü) Elif Tekcan (Ar. Gör., Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü) Onur Mengi (Yrd. Doç., Endüstriyel Tasarım Bölümü)
Grafik Tasarım ve Görsel Kimlik Sorumlusu:	Seda Özen Tanyıldızı (Öğr. Gör., Görsel İletişim Tasarımı Bölümü) Elif Tekcan (Ar. Gör., Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü)
Logo Tasarımı:	Ersan Çeliktaş (Fotoğraf Stüdyosu Teknikeri)
İletişim Koordinatörü:	F. Dilek Himam Er (Yrd. Doç., Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü)
Yayın Danışmanları:	Ender Yazgan Bulgun (Prof. Dr., Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Dekanı) Elvan Özkavruk Adanır (Prof., Moda ve Tekstil Tasarımı Bölüm Başkanı) Zeynep Arda (Yrd. Doç. Dr., Görsel İletişim Tasarımı Bölüm Başkanı) Aslı Ceylan Öner (Yrd. Doç. Dr., Mimarlık Bölüm Başkanı) Deniz Hasırcı (Doç. Dr., İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölüm Başkanı) A. Can Özcan (Yrd. Doç. Dr., Endüstriyel Tasarım Bölüm Başkanı)
Kapak Projesi:	Mimarlık Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi, Fatih Aydoğan, “Saatleri Ayarlama Enstitüsü” Projesi

İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi yayınıdır.
ISSN: 2458-9845

Yolda

“Gökyüzü geniş, hayat kısa, hayaller sonsuzken yol özgürlüktü.

Yol dostluktu, maceraydı; sonsuz olasılığın toplamı, yaşamın kaynağıydı.

Yolun sonunda aşk vardı, söz vardı, ses vardı;

başlangıçlar hep şen, hep heyecanlıydı.

Hızla giden bir arabanın dikiz aynasına yansıyordu

hayatın anlamı, öyle bir şey varsa tabii;

tan kızıllığında, gecenin bağrında, bir dostun yanı başında.

Hareket halinde olan için ölüm yoktu, tasa yoktu; devinim vardı sadece.

Yıldızların altında, hızla giden arabaların arka koltuklarında, kaçak atlanan tren vagonlarında, çadırlarda, barakalarda, uzak diyarlarda yaşam vardı ve yaşam kutsaldı. Yüreklerindeki coşkuyu daracık dünyaya sığdıramayanlar, yollarda şahlandı. Nereye olursa...

Kıvrak ve neşeli bir caz melodisi gibi, çılgınlıktı hepsi ve tüm gerçekler, hızla giden bir aracın tekerleklerini öpen asfalt misali önlerine seriliverdi. Yaşam yazılacak bir şiirdi ve beklemezdi.”

JACK KEROUAC

içindekiler



gel-git



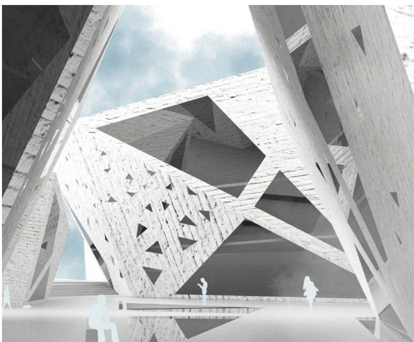
tik-tak



iz(le)



farket(tir)



ctrl+s



fn+f4



doku(n)

atölye A
sergi S
yazı Y
proje P

“yolculuk”. . .

şölen kipöz*

Yol gidilecek yere işaret eden bir hareket hattı. Yol almak ise ilerlemek, mesafe kat etmek. Yolculuk gitme eylemini ifade eden bir serüven. Çoğu zaman yeni yerler keşfetmek, uzaklaşmak, seyahat etmek için heyecanla yaşanan bir serüven. O gidişlerin bir de dönüşleri var tabii. Eve dönmek en az yola çıkmak kadar ihtiyaç duyulan son. Yollar buluşturuyor, ayırdığı kadar, bazen de yolda buluşuyor yola çıkanlar. Yol paylaştırıyor. Kimi zaman yolculuklar kısa; ulaşmakla ilgili zorunlu gidiş gelişlerden ibaret. Kimi zaman da beklediğimizden uzun ve anlamlı; hayat yolumuzdaki dönemeçlerle ilgili. Bazı gidişlerin ise dönüşü yok. Nihai gidişten bahsetmiyorum elbette. Zorunlu yer değiştirmeler, terk etmeler, yerinden edilme, evinden edilmeler, sürülmeler, göç etmeler… Bu yolculuklar acılı, kederli, kayıplarla dolu ve yorgun. Varılan yerde ait olmadığınız bir yere yerleşme zorluğu da cabası. Yerleşememe, sanki hep yola çıkacakmış gibi yaşama duygusu. Yola çıkarkenki benlikle , yol alırken yaşananlar ve yolun sonundaki benlik arasındaki parçalanma. Hayatta kalma mücadelesi salt biyolojik değil, yeniden birey olmak ve önemsenmekle ilgili. Peki bu hayati ve insani durumla tasarım gibi ihtiyaçlar hiyerarşinin en üst düzeyine hizmet eden bir olgu nasıl buluşuyor ? Dergimizin 6. sayısında; gezip görmek için yola çıkan ‘yolcu’nun serüveni ve hayatta kalmak için bilinmeze doğru yol alan ‘göçmen’ ve ‘sığınmacı’nın yaptığı “yolculuk” ikilemine tasarımın nasıl cevap verdiği üzerine düşünüyoruz .

Bu sayıda yedi farklı yolculuk hikayesi veya yolculuğun yedi farklı aşamasına yönelik tasarım hikayeleri var. İlk bölüm ulaşmak için kısa yollar kateden ‘yolcu’nun rutinine heyecan katan ‘Gel-git’ daha çok denizde geçen bir yola ilişkin. Yolculuğun bir zamanı var, bu zaman izafi; kimi zaman uzun kimi zaman kısa geliyor insana; Ahmet Hamdi Tanpınar’ın kült eseri Saatleri Ayarlama Enstitüsü’nde olduğu gibi zamanın nasıl akması isteniyorsa öyle ayarlanabiliyor “Tik-tak” adını verdiğimiz bölümde. Yol izlerle dolu, her yolcu, yolda izler bırakıyor; bırakılan izler, miras ve deneyimler ardından gelenlere yol gösteriyor “İz(le)”de. “Farket(tir)” bölümü; fark-etme, paylaşma, diğerleri ile yol alarak, sosyal dönüşüme yol açan kolektif hareketle ilgili. Bazı yollarsa sanal; fiziksel olarak mekan değiştirmeden , o deneyimi yaşayabiliyorsunuz. Yol boyunca herşeyi sadece bir tuşla, “Kaydet: Ctrl+S” ile kaydedebiliyor, böylece sahip olabiliyoruz. Bu mekana erişim sağlamak için açılan kapı ise başka bir tuş; “Aç:Fn+F4”. Sanal dünyaya yolculuk önceleri kaçıştı belki, ancak modern insan öylesine kilitlendi ki o dünyaya, kaçtığı yer sığındığı mekanı oldu. Öyle ki artık gerçek dünya bir serüven, bir keşif yolu. Elbette ki daha riskli; kimi zaman bir çiçeğin filizlenmesine tanık olurken, kimi zaman zehirli bir bitki çıkıyor insanın karşısına, bazen dokunarak keşfediyor, bazen de dönüştürüyor yoldan geçerken “Doku(n)”arak .

Bu yol hikayesinde 41 öğrenci projesi, fakülte akademisyenlerinin yaratıcı işleri, Güzden Varinlioğlu’nun *Digital in Underwater Cultural Heritage* adlı kitabın tanıtımı, Gökhan Mura tarafından kaleme alınan “Göçün Getirdikleri: Göçmen Hediyeleri” adlı yazı mevcut. Umarız okuma yolculuğunuz keyifli geçer. Umarız ilgiyle inceler, bilgisayarınıza kaydeder, paylaşır, genişletirseniz etkilerini. Gerçekten yola çıkmanıza gerek yok henüz. Bir tuşla açıp kaydedip, paylaşmak mümkün. Şu linkleri ziyaret etmeniz yeterli.:)









* *Genel Yayın Yönetmeni ve Kreatif Direktör (İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Moda ve Tekstil Tasarımı Öğretim Üyesi)*

gel-git

"Kışın güneye, yazın kuzeye ülkeyi boydan boya katediyordu ve bunu sırf sıkılmadan kalabileceği hiçbir yer olmadığı için yapıyordu, bir de gidilecek hiçbir yer olmadığı halde her yere gidebildiği için, yıldızların altında yuvarlanıp gidiyordu işte."

JACK KEROUAC, YOLDA

milano için denizel ulaşım sistemleri tasarımı

atölye yürütücüleri: emre ergül*
sebastiano ercoli**

atölye

emre ergül*, sebastiano ercoli**

ULAŞIM SİSTEMLERİ, KENTE ÖZGÜ YAŞAM BİÇİMLERİNİN YORUMLANMASI İLE HEM MİLANO HALKININ HEM DE KENTE GELEN TURİSTLERİN KULLANIMINA AÇIK OLACAK ŞEKİLDE TASARLANMIŞTIR.

Kuzeyinde bulunan Maggiore, Como ve Lecco gibi gölleri, bu göllerden güneye inen nehirleri ve bu nehirlere bağlanan şehir içindeki geniş su kanalları ile Milano'nun, denizel ulaşım sistemleri açısından geliştirilmeye açık ve dikkate değer bir potansiyeli vardır. Bölgede, Roma döneminden başlayarak nehirlerle bağlantılı ve ulaşım, sulama ve su değirmenlerini çalıştırma amaçlı pek çok kanal açılmıştı. Erken orta çağda da bu kanallar önemini korumuştur. Ama özellikle 11. yüzyıldan sonra Lombardia bölgesinin arazi ıslahı kapsamında yeni kanallar açıldı ve mevcutlar geliştirildi. 15. yüzyılda, Milano'nun kanallar ağı kent içi mal sevkiyatında başrolü oynamaktaydı. Ne var ki, kara ulaşımının ağırlık kazanması ile birlikte özellikle 20. yüzyılın ortalarından itibaren pek çok kanal kapatıldı. Bugünün tarihsel kentin merkezini biçimleyen dairesel yol sistemi çoğunlukla bu kanalların üzerinde yer almaktadır.

Politecnico di Milano, kentin bu potansiyelinin kısmen de olsa tekrar açığa çıkarılması ve güçlendirilmesi konusunda zaman zaman ısrarcı bir biçimde dile getirdiği proje önerilerinde bulunmuştur. Lombardia bölge yönetimi yeşil ve mavi bir bisiklet ve yaya rotası çizen 7.3 km. kuzey suyolu ile 11.4 km. güney suyolu projesini 2015 Expo Waterways teması altında sunmuştu. Darsena su alanının geliştirilmesi de bu yaklaşımın bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Bugüne dek üniversite bünyesinde, deniz taksi, gezi teknesi ve restoran teknesi gibi çeşitli tekne tiplerinin tasarlanmasını içerecek şekilde yeni kanal bağlantıları öneren ve mevcut kent dokusuna ve kent-içi ulaşım sistemine entegre edilebilecek bir denizel ulaşım ağı oluşturmak konusunda başka pek çok çalışma yapılmıştır. Bununla birlikte, Milanolu'nun yaşam biçimi ile örtüşen özgün bir tekne tasarımının geliştirilmesi hala ilgi bekleyen bir konu gibi görünüyor.

İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü öğrencilerinin eğitim programında, üçüncü yılın ikinci döneminin başında yer alan bir haftalık bir atölye çalışması bulunmaktadır. 2016 - 2017 akademik yılı atölye çalışmasının tasarım problemi yukarıda açıklanan yaklaşımın devamında belirlenmiş ve öğrencilerden, kent için yeni bir denizel ulaşım sistemi tasarlamaları istenmiştir. Ayrıca, bir ürün-mekan bileşimi olan teknenin, tasarım kimliğinin bir parçası olan isim ve logonun, teknenin izleyeceği rotayı gösteren bir planlama çalışmasının ve bekleme ve bilet işlemleri gibi hizmetleri de içeren bir servis tasarımının önerilmesi beklenmiştir. Tasarım hem Milanolunun hem de kente gelen turistlerin kullanımına açık olacak ve kente özgü yaşam biçiminin yorumlanmasını içerecektir. Bu bağlamda önce öğrencilere bir sunum yapılmış ve konu detaylı biçimde tartışılmış, daha sonra öğrenciler, gruplar halinde araştırma ve beyin fırtınası yapmışlardır. Ardından süreç masa kritikleri ve ara sunumlar ile devam etmiştir. Öğrencinin aktif katılımını esas alan toplam beş günlük stüdyo çalışması, eskiz çalışmaları, diyagramlar, iki boyutlu çizimler, görselleştirmeler ve final sunumları ile tamamlanmıştır.

Atölye çalışmasının öğrenciye kazandırmasını hedeflediği beceriler ise, kentin potansiyellerini ve kimliğini anlamak ve tasarım yoluyla bunu geliştirebilmek, servis sistemini ve tekne tasarımı içerecek şekilde özgün bir denizel ulaşım sistemi önerebilmek, fiziksel ve bilişsel insan ergonomisini merkezine alan bir tekne tasarımı yapabilmek, takım arkadaşları ile işbirliği içinde eşit ve aktif bir rol alarak çalışabilmek ve tasarım fikirlerini iki ve üç boyutlu görselleştirme tekniklerini kullanarak etkili bir biçimde ifade edebilmek olarak belirlenmiştir. Toplam 12 proje içinden Tram, PicMi ve Free Wheels isimli 3 proje, tasarım yaklaşımlarındaki özgünlükleri ve fikirlerinin gelişmişliği açısından bu çalışmanın sonuçlarını örneklemek için seçilmiştir.

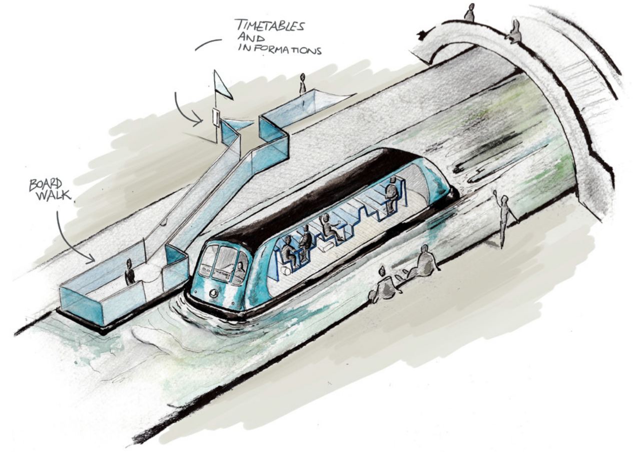
TRAM

Sara Ceccato, Emanuela Donadoni ve Michela Lucidi, tasarım yaklaşımlarını kentin önemli görsel sembollerinden tramvaylara referansla oluşturdular. Milano'ya özgü 1928 yapımı, keskin hatlara sahip ve sarı-turuncu renkli tramvay vagonlarını, sanat galerileri turu yapan bir gezi teknesinin tasarımında yorumladılar. Turistlerin ve kent sakinlerinin kullanabileceği bu teknede gezi boyunca, çevreyi izleme ve kitap okuma gibi eylemlerin yanı sıra kahve molası vermek gibi insanlar arası etkileşim ve paylaşım ortamını zenginleştirecek programlar öngörülmüştür. Kahve içmenin işe ara vermek ve sohbet etmekle ilişkilendiği bir kültürde bu eylemin bir programa dönüşmesi de çok doğal elbette. Dolayısıyla kimlik arayışının bir parçası olan logo buna göre biçimlenmiştir. Gezi rotası ise, kuzeyden başlayarak Brera Resim Galerisi, Tega Galerisi, Villa Necchi,

* İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Öğretim Üyesi

** Politecnico di Milano, Tasarım Bölümü

Salamon Galerisi, Christian Stein Galerisi, Carriero Vakfı, Milano Üniversitesi, San Lorenzo Kolonadı ve Arena Sanat Galerisinin gezilmesini hedefleyen bir sanat turu olarak belirlendi. Rotanın izlediği hat, kent merkezini çevreleyen birinci çemberin doğu kanadıdır. Bu tur Darsena'dan itibaren güneyde, Naviglio Grande kanalı üzerinde Pomodoro Vakfını ve Mudec Kültür Sanat Müze ve Galerisini, Naviglio Pavese kanalı üzerinde ise Contrasto Galerisini ve Tasarım Müzesini içermektedir. Her durakta, kara ile su seviyesi arasındaki kot farkını bağlayan birer rampa önerilmiştir. Tekneye iniş ve biniş, bu rampalardan ulaşılan bekleme platformlarından gerçekleştirilebilecektir. Projenin servis sistemi önerisi, yolcu biletinin tasarımından hediyelik bir obje olarak seramik kahve bardağına uygulanacak serigrafiyi ve şapka ve tişört baskılarını da kapsamıştır.



TRAM (Tekne ve iniş - biniş platformu ilişkisi)



TRAM (Perspektif)

milano için denizel ulaşım sistemleri tasarımı

atölye yürütücüleri: emre ergül* sebastiano ercoli**

atölye

emre ergül*, sebastiano ercoli**

FREE WHEELS

Gabriele Ciravolo, Filippo Magri, Xohan Prela ve Davide Savini tarafından geliştirilen bu proje, birbirleri ile bağlantılı sayılabilecek iki amaç üzerine temellendirilmiştir. Birincisi, günümüzde insanlar için saplantı haline gelmiş olan cep telefonu kullanımından uzak kalabilecekleri bir mekan tasarlamak, ikincisi ise bisiklet kullanıcılarına bisikletlerinin pedallarını çevirerek çalıştırdıkları bir denizel ulaşım deneyimi sunmaktır. Proje bu nedenle Free Wheels olarak adlandırılmıştır. Ve yine bu bağlamda, yolculuk boyunca telefon kullanımı yasaklanmasa da hoş görülmemektedir ve insanlar, izole olmak yerine diğerleri ile dijital bir arayüz kullanmadan iletişim kurmaya teşvik edilmektedir. Tekne formunun tasarımında ve yerleşim düzeninin oluşturulmasında su canlıları esin kaynaklarıdır ama bu hiç kuşkusuz analojik bir yaklaşım olmamış, tasarım bir soyutlama düzleminde ortaya çıkmıştır. Öte yandan önerilen ulaşım sisteminin rotası kent merkezinin çevresindeki ikinci çemberdir. Porta Nuova'dan başlayarak sırası ile Porta Venezia, 22 Mart Bulvarı ve Porta Romana üzerinden Bocconi Üniversitesine ve buradan da Darsena'ya ulaşır. Kısaca, kentin giriş kapılarında durakları bulunan bir güzergah tanımlanmıştır. Bir saatte

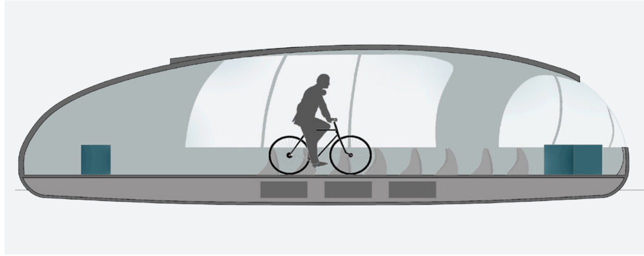


Free Wheels (Perspektif)

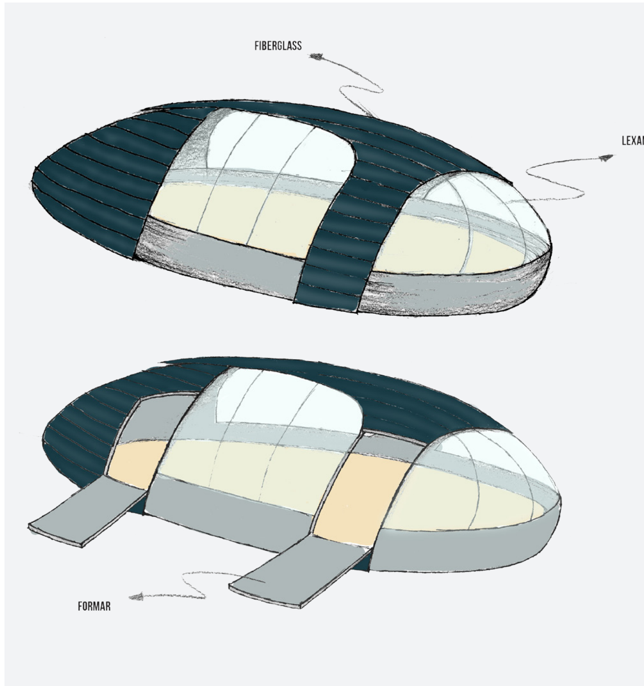
* İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Öğretim Üyesi

** Politecnico di Milano, Tasarım Bölümü

tamamlanabilecek bu hat üzerinde bir yönde ve aynı anda beş adet teknenin çalışması öngörülmüştür. Dolayısıyla bir kişi herhangi bir durakta ortalama 12 dakika bekleyerek bir sonraki tekneyi yakalayacaktır. Son durağa varan teknenin dönüş yaparak ringi tamamlaması düşünülmüştür. Önerilen sistemde bisikletli tekneye Free Wheels kartını kullanarak biner, bisikletini boş bir kızağa yerleştirir ve gezi boyunca pedal çevirmeyi sürdürür. Dümen idaresi uzaktan kontrollü olan teknede yedek olarak bir elektrikli motor da bulunacaktır.



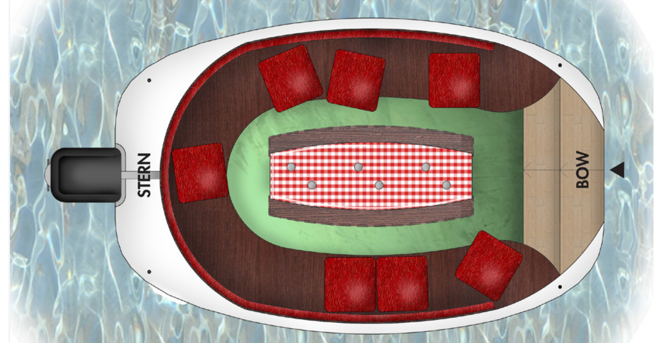
Free Wheels (Plan-kesit)



Free Wheels (Kapıların açılımı)

PICMI

Fugazza Federica, Guiduzzi Giorgia ve Maschio Cristina, PicMi adını verdikleri bir piknik teknesi tasarlamışlardır. Piknik, hafta sonları kent dışında olduğu kadar iş saatleri sonrası hafta içinde de arkadaş ve aile grupları halinde sevilen, popüler bir aktivite olmuştur. Çimlerin üzerinde yemek ve içecek ile birlikte sohbet edilen bir-iki saatlik keyifli öğle aralarını da buna eklemek gerekir. PicMi, bu potansiyeli değerlendirerek hafta içi öğle yemeği arasını gündüz pikniği olarak yorumlayan, Darsena'nın durgun su yüzeyini duyumsama fırsatı veren ve turistler ve Milanolular için yeni bir servis sistemi öneren bir projedir. Dahası, evden



PicMi (Plan)

getirilen öğle yemeğini veya marketten alınan yiyecekleri tekneye binen diğer insanlarla paylaşmayı öneren bir proje. İlk kez karşılaşan insanların öğle yemeğini paylaşabildiği bu sistemde piknik aktivitesi kalıcı insani ilişkiler kurmanın bir yolu da aynı zamanda. Bu amaçla tasarlanan altı kişilik teknelerin, tüm yıl boyunca erken ve geç öğle yemeği seçeneklerini de içerecek şekilde 09.00-18.00 saatleri arasında çalışabileceği öngörülmüştür. Tasarım, pikniklerde kullanılan o bilindik kırmızı beyaz kareli örtüye gönderme yapmakta ve aktiviteye domestik bir lezzet katmaktadır. Müzik yayını ve rahat oturma elemanları, kırmızı renkli yastıklar, yeşil renkli zemin ve ahşap kaplama mobilyalar sakin ve yumuşak bir ortam yaratmanın elemanları olarak düşünülmüştür. Düşük hızda seyreden elektrik motorlu tekneler karadaki biniş noktalarında şarj edilebilmekte, buradaki bir kulübeden danışma, biletleme ve içecek alımı gibi hizmetler sağlanabilmektedir. Kulübenin yanındaki ışıklı bir totem, üzerinde beliren bir numara ile sıradaki teknenin binilebilir olduğunu göstermektedir.

ruhun bahçesi

tasarımcı: ece metiner*

proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

Ruhun bahçesi koleksiyonunda Art Nouveau dönemi sanatçısı René Lalique'in mücevher tasarımlarından esinlenilmiştir. Sanatçının doğayı yansıtan çiçek ve böcek formları, mekanik dünyayı temsil eden tellerle birlikte kullanılmıştır.

Fotoğraflar: Ersan Çeliktaş

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi*





pastel güzellik

tasarımcı öğrenci: gökçe üstgül*

proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

Dünyadaki güzellik anlayışının kadın silüeti üzerindeki değişimini en iyi 1951 yılından bu yana seçilen ‘Miss World’ kadınlarında görebiliriz. Bu koleksiyondaki tasarımların alt yapısını, 1950’lerdeki kadın silüeti oluştururken, kalıplar üzerinde yapılmış oynamalar, günümüz kadın siluetinin değişimini vurgulamaktadır. Pastel renkler, pratik ve işlevsel olmalarının yanı sıra, günümüzde kadının zarafet ve estetiğe verdiği önemi vurgulamaktadır.

Fotoğraflar: Ersan Çeliktaş

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi*





oyster 70 refit projesi

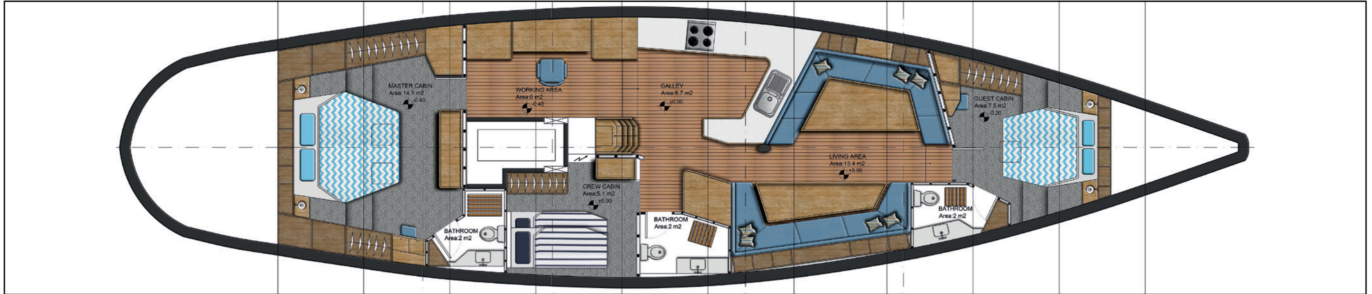
tasarımcı öğrenciler: ahmet çivi*
hatice çamlı*

proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

Yelkenli, 1997'de yapılmış 21 metrelik bir Oyster. Yaz döneminde ayda en az bir iki kere, hafta sonları boyunca ya da daha uzun süreli olmak üzere, her mevsim aktif olarak kullanılmakta. 70 yaşında bir işadamının yanında kaptanın da kullanıcılardan biri olması, yelkenlinin hem ikinci bir ev hem de ofis olarak kullanılacağı özel alanlara yönelik bir ihtiyaç yaratmıştır. Bu ihtiyaç, malzeme seçiminde soğuk ve sıkıcı olabilecek alternatiflerden kaçınılmasının sebebidir. Kullanıcı, deniz yolculuklarına yalnız çıkabildiği gibi bu yelkenlide misafirlerini de ağırladığı göz önüne alınarak, tasarım sürecinde, birtakım alanlara, farklı kullanımlara hitap edecek esnekliğin kazandırılmasına dikkat edildi. Oturma biriminin ihtiyaca göre yatak olarak kullanılabilmesi buna bir örnek. Yatak odaları sadece uyumaya hitap ettiği için bu kısımlar olabildiğince küçük tutularak, kullanıcının zevkleri arasında yemek yapmak ve okumanın yer alması sebebiyle, mutfak tekrar tasarlandı ve bir okuma-çalışma alanı yaratıldı. Ayrıca, balıkçılık ve dalış gibi hobileri olan kullanıcının bu aktivitelere özgü ekipmanı için depolama ve saklamaya yönelik yeni alanlar tanımlandı.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, 3. Sınıf Öğrencisi*





tasarımcı öğrenciler: alp peşteli*
fatih kurt*

(Tasarımcının anlatımı ile)

Yelkenli, kaptan, tekne sahibi ve yerli/yabancı işadamlarından oluşan 5 kişilik misafir grubunun kullanımı için yeniden tasarlanmıştır. Tasarım süreci boyunca, Ege Bölgesi'ni ilgilendiren yeni yatırımların tartışılması ve karara bağlanmasına yönelik önemli toplantıların bir kısmının bu yelkenlide yapılacak olması göz önünde tutuldu. Bu bağlamda, hem tekne sahibinin hem de özel ilgi duyduğu Ege'nin etkili bir sunumu sayılabilecek bu buluşmalar sırasında misafirlerce hoşça zaman geçirilmesi gerektiğine odaklanıldı. Bu düşünceyle alan önce üçe bölünerek ön taraf tekne sahibine ve kaptana, arka taraf misafirlere ayrıldı. Orta kısımda ise toplantıların yapılacağı, yemekli davetlerin verileceği ortak alanlar yaratıldı. Tasarım yaklaşımında, bu üç alan üzerinden, konfor ve fonksiyonellikle birlikte özel yaşama saygının da gözetildiği bir ortam sunulmuş oldu. İlham kaynağımızın, matematikteki soyut ifadesi gibi rakamlar, fikirler ve insanların toplandığı kümeler olduğu bu tasarımda, iç mekanlarda 'kümelenme' ve 'çevrelenme' fikirleri- hayata geçirilmeye çalışıldı. İnsanların iş birliği içinde çalışmak üzere el ele verdiği bu mekanları tanımlamak ve bu konuya bir yaklaşım geliştirmekte bize küme fikri yardımcı oldu. Elemanların geometrilerine ve fonksiyonlarına göre gruplandığı 'parça' odaklı bir anlayışla, her parçaya, ait olduğu gruba gönderme yapan malzemeler uygulandı. Malzeme seçimindeki dil birliği gibi, her bir grubun tüm elemanlarının strüktüre sabitlenme şeklinin aynı tutulmasıyla, bu grupların karakteristiğine okunaklılık kazandırıldı.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, 3. Sınıf Öğrencisi*





oyster 70 refit projesi

tasarımcı öğrenciler: sedef şen*
zeynep eylül erdem*

proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

Bu teknenin bir deniz sever olan kullanıcısı için tekrar tasarlanmasındaki öncelikli amaç hem huzurlu bir yaşam alanı hem de çalışmalarını sürdürebileceği bir ofis yaratmaktı. Hem yalnız hem de misafirlerle birlikte kullanılan bu teknenin, bireysel ve grup halinde kullanmaya elverişli, konforlu, yaşanabilir ve fonksiyonel olması için malzeme seçimine özen gösterildi. Kullanım biçiminin geniş bir yelpazeye yayıldığı böyle bir durumda, geleneksel ve endüstriyel malzemeler bir arada uygulanırken soğuktan sıcağa çeşitli ortamlar yaratıldı. Bu yolla, malzeme seçimi ve mobilya tasarımının, mekanın tasarım dilini yansıtması sağlandı.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, 3. Sınıf Öğrencisi*





tasarımcı öğrenciler: ayşe zenciroğlu *
nikol naz lebbink*

* İzmir Ekonomi Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, 3. Sınıf Öğrencisi

(Tasarımcının anlatımı ile)

Bu projede birincil amaç teknenin sürekli kullanıcıları ve misafirleri için geniş bir kullanım alanı sağlamaktı. Bu bakış açışıyla, plan iki ana parça olarak düşünüldü. Kıç kısmı dinlenme alanı olmak üzere kamaralara ve ön kısım yaşam alanına ayrıldı. Yaşam alanına kullanım esnekliği kazandırıldı. Bu kısımda, uzanıp dinlenmek için geniş bir koltuğa, bir yemek masaına, hızlı atıştırmalıklar için bir bara, kontrol paneli kısmına ve kuzineye yer verildi.





tik-tak

"Saatin kendisi mekan, yürüyüşü zaman, ayarı insandır...

Bu da gösterir ki zaman ve mekan, insanla mevcuttur."

AHMET HAMDİ TANPINAR, SAATLERİ AYARLAMA ENSTİTÜSÜ

yarından uzak

tasarımcı öğrenci: gözde görgülü*

proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

19. yüzyılda Avustralya ve Yeni Zelanda topraklarında yaşamış, orjinal dilinde Swagman olarak bilinen, evleri sırtlarında çalışan geçici işçiler ile evsizler koleksiyonun esin kaynağını oluşturmaktadır.

Koleksiyon evsizlerin yaşam biçimlerinden, yolculuklarından ve onların bir şekilde fonksiyonel hale getirdikleri giysi detaylarından esinlenilerek tasarlanmıştır.

Fotoğraflar: Ersan Çeliktaş

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi*





saatleri ayarlama enstitüsü

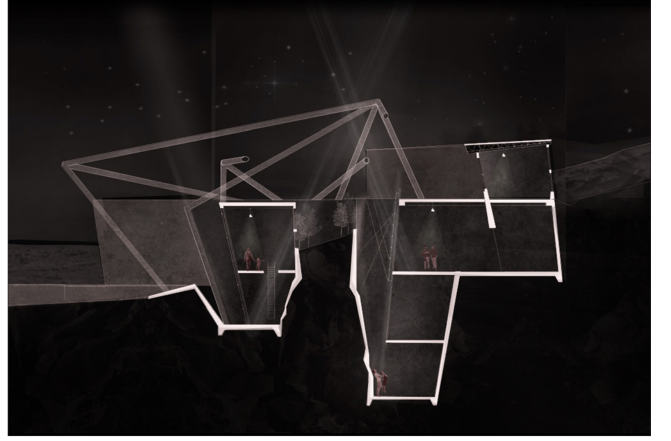
tasarımcı: ece duran*

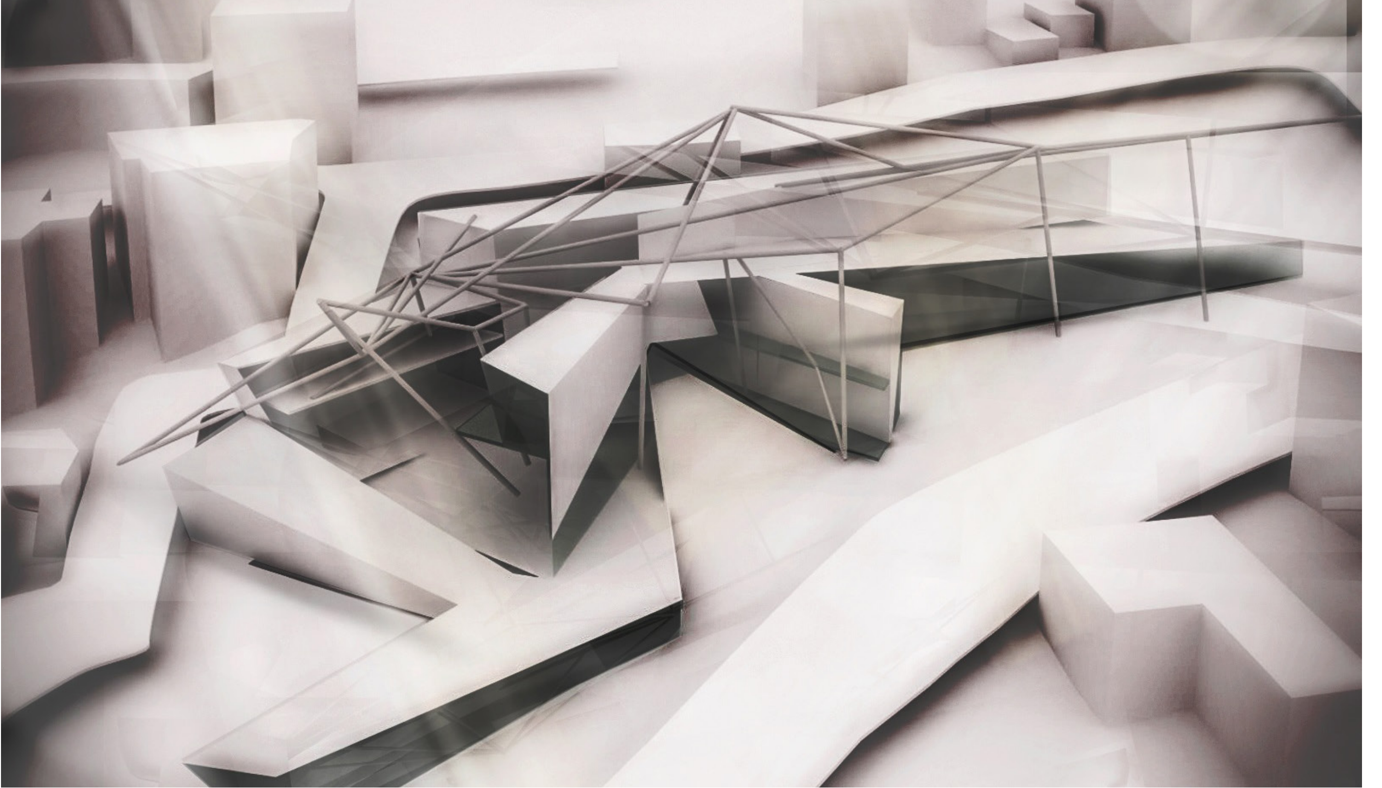
proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

Kurumlar, onlara eşlik eden bürokrasileriyle birlikte kontrol sistemleridir. Yalnızca toplumun bireylerine nasıl davranacaklarını dikte eden kurallar üretmekle kalmaz; aynı zamanda toplumun tutunduğu değerleri de yansıtırlar. Proje, kurum konseptini Ahmet Hamdi Tanpınar'ın "Saatleri Ayarlama Enstitüsü" adlı romanında zaman kavramını oluşturmak için kurmak istediği kurum anlayışıyla yeniden inceler. Tasarımın konsept aşaması insanların zamanı nasıl algıladığı ile başlamıştır. Proje, yıldızların hareketlerini ve konumlarını referans alarak, gökyüzünü sınırlamayı ve böylece insanların yıldızların hareketlerini izlerken aynı konumda farklı zamanlardaki farklı yıldız haritalarıyla zamanı algılamalarını sağlar.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi*





saatleri ayarlama enstitüsü

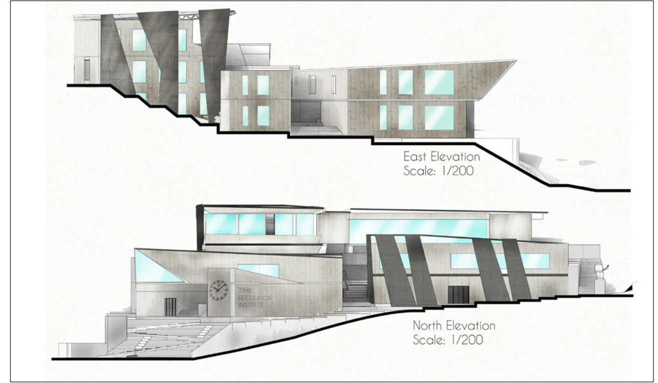
tasarımcı öğrenci: fatih aydoğan*

proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

Bu proje Ahmet Hamdi Tanpınar'ın Saatleri Ayarlama Enstitüsü kitabından esinlenilmiştir. Proje programı ve formu kitabın kahramanlarının tasavvur edildiği şekilde tasarlanmıştır. Proje kapsamında Konak'ta bağlamsal, kültürel, ve çevresel analizler yapılmıştır. Bir kurumun nasıl işlediği anlaşılmaya çalışılırken projenin kamu tarafından kullanılan ve beslenen bir yapı olması hedeflenmiştir. Binanın keskin hatları farklı mekanlarda farklı deneyimler sunmaktadır.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi*

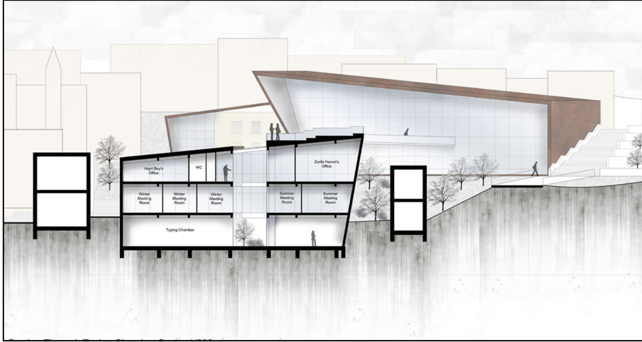


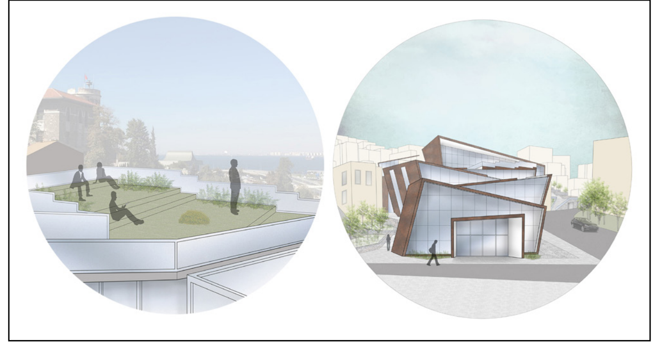
tasarımcı öğrenci: hande özyaman*

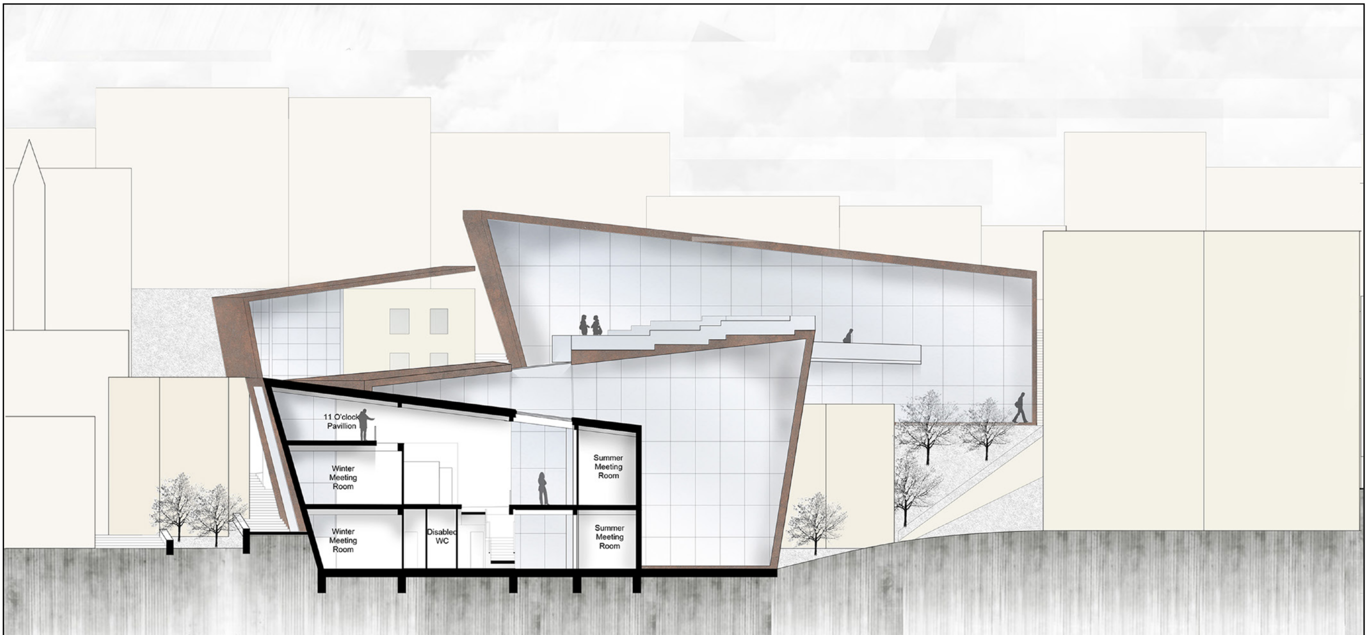
(Tasarımcının anlatımı ile)

Zaman, hareket serileri ve süreklilik içeren bir kavram olduğu için Saatleri Ayarlama Enstitüsü projesinde binaların formu ziyaretçilere süreklilik ve hareketliliği hissettirecek şekilde tasarlanmıştır. İlk aşamada arazinin eğimine ve sınırlarına göre boyutlarına karar verilen kutulardan oluşan binalara, bazı kuvvetler uygulanarak deforme edilip istenen etkiye varılmaya çalışılmıştır. Bu kuvvetler etkisi altında elde edilen yeni formlar sayesinde, günışığı ve manzaradan daha fazla yarar sağlanmıştır. Arazinin konumu İzmir için önemli bir kent simgesi olan Saat Kulesi'ne yakın bulunmaktadır. Ayrıca, projede güneşin belirli bir zamanda yarattığı etkiye göre tasarlanmış zamanı algılamamızı sağlayan ve proje için önemli olan bir güneş saati simgesi bulunmaktadır. Bu iki önemli simge arasında bir aks çizilerek binaların temel dolaşım hattı belirlenmiştir. Bu aks, projenin bulunduğu konumdaki en kalabalık bölgeye doğru yönelmektedir ve binaların dışından cam bir tünel şeklinde okunmaktadır.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi*







saatleri ayarlama enstitüsü

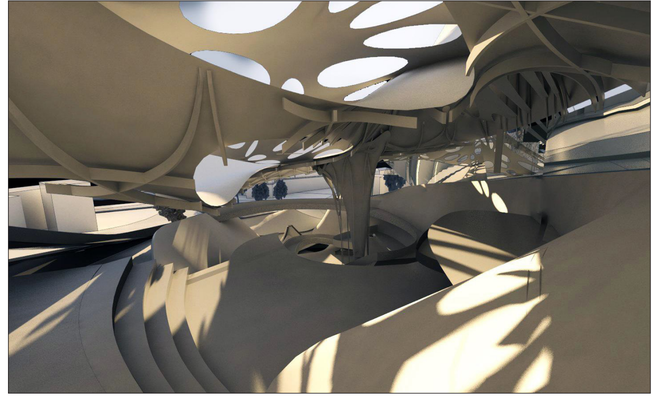
tasarımcı öğrenci: sıla bozdeveci*

proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

Saatleri ayarlarma enstitüsünün sahibi Hayri İrdal için modern dünya "geçmişten ayrılmayı, ne olursa olsun yeniye adapte olmayı" gerektirir. Toplum modernleşme sürecinde büyük zorluklar yaşamaktadır. "Nasıl modern olunur?" sorusu akılları meşgul etmektedir. Antik zamanlarda zaman güneşin hareketleri ile ölçülürdü. İnsanlar zamanı ölçmeye başladıklarında ve yanlarında saat taşımaya başladıklarında güneş ve güneşin hareketi önemini yitirdi. Foucault mekanın "ölü, sabit, durgun" olarak tanımlandığını, zamanın ise "bereketli, zengin, diyalektik" olduğunu söyler. Bu tartışma bağlamında Saatleri Ayarlama Enstitüsü zamanı anlatan ve gökyüzünü dünyaya bağlayan güneş hareketleri ve güneş açıları ile şekil almıştır.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi*

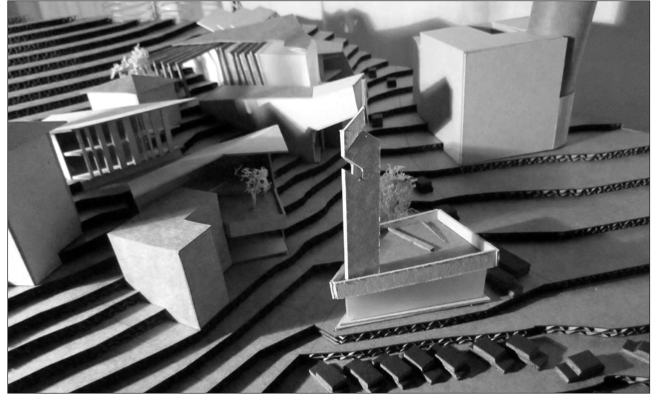


tasarımcı öğrenci: sinan türkoğlu*

(Tasarımcının anlatımı ile)

Strüktür saat mekanizması gibi tasarlanmıştır. Saatin her dişlisinde olduğu gibi yerleşkedeki bütün yapılar birbiriyle ilişkilidir: ancak kullanıcıların yapı kompleksini hareket üzerinden deneyimleye-bilmesi için birbirinden ayrıktır. Saatleri Ayarlama Enstitüsünden yola çıkarak zamandaki değişim yerleşkedeki pavyonları oluşturmuştur. Saatteki akrep bürokratları temsil ederken; yelkovan memurları ve saniye ise vatandaşları temsil eder. Mekanlar kullanıcıların alanda geçireceği süre üzerinden tasarlanmıştır.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi*

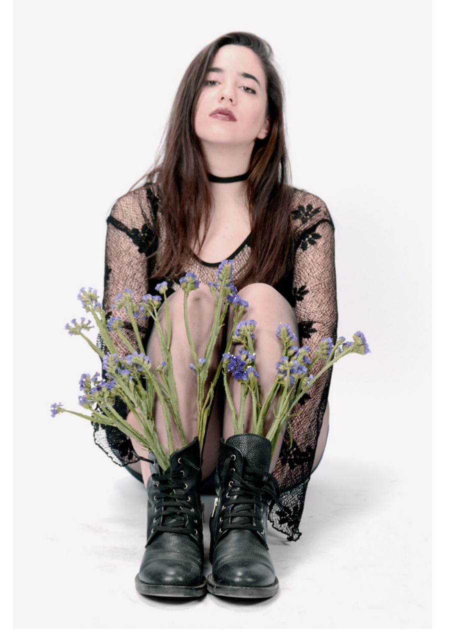


floral grunge

moda editörü: fulden kumsal*
moda fotoğrafçısı: ersan çeliktaş**
model: ebru üstünel***
saç-makyaj: funda üstünel

proje







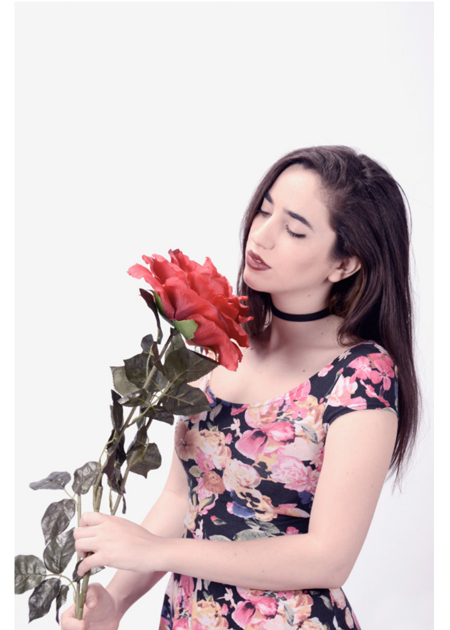
* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi*

** *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Fotoğraf Stüdyosu Teknikeri*

*** *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü, 3. Sınıf Öğrencisi*







Not: Çekimler FA 302 Moda Editörlüğü ve Yazarlığı adlı seçmeli ders kapsamında gerçekleştirilmiştir.

iz(le)

"Gerçek bir keşif yolculuğu yeni yerler aramayı değil, farklı gözlerle bakmayı gerektirir."

MARCEL PROUST

bağlamı tasarlamak

proje yürütücüleri: athanasios stasinopoulos*
burkay pasin*, hugh clarke**

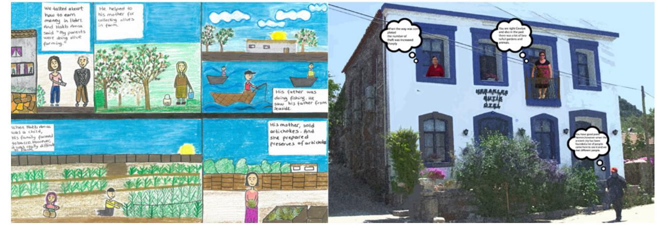
proje

Bağlamı anlamak mimari proje sürecinin en önemli ve tetikleyici unsurlarından biridir. Arazinin kendisi çoğu kez yalnızca ölçülebilir boyutsal veriler sağlarken; çevresel, yerel, iklimsel, tarihi, sosyal, kültürel hatta ideolojik bağlam o araziyi daha geniş bir çerçevede algılamak ve daha sürdürülebilir bir yapılı çevre önerisi geliştirmek adına mimara sonsuz olanaklar sunar. Bu kabulden yola çıkarak 2015-2016 Bahar döneminde İzmir Ekonomi Üniversitesi Mimarlık Bölümü ikinci sınıf öğrencileri dönem sonu projeleri kapsamında İzmir'in Çeşme İlçesi'ne bağlı Ildırı köyünde bir dizi bağlamsal analiz çalışması gerçekleştirdiler. Gün boyu köydeki farklı bölgelerde dolaşıp, fotoğraflama, renklendirme, duyusal kayıt, sözlü tarih, eskiz gibi farklı yöntemleri kullanarak köyün sosyo-kültürel, ticari, mimari ve tarihi dokularını kayda aldılar. Bu çalışmaların proje sürecine en büyük katkısı, yerel bağlamdan bir veriler dizisi olarak faydalanmanın ötesine geçip onu yeniden yorumlamak ve tasarlamak olmuştur.





Renk Çalışması (Özge Öztürk, Deniz Taşkın)



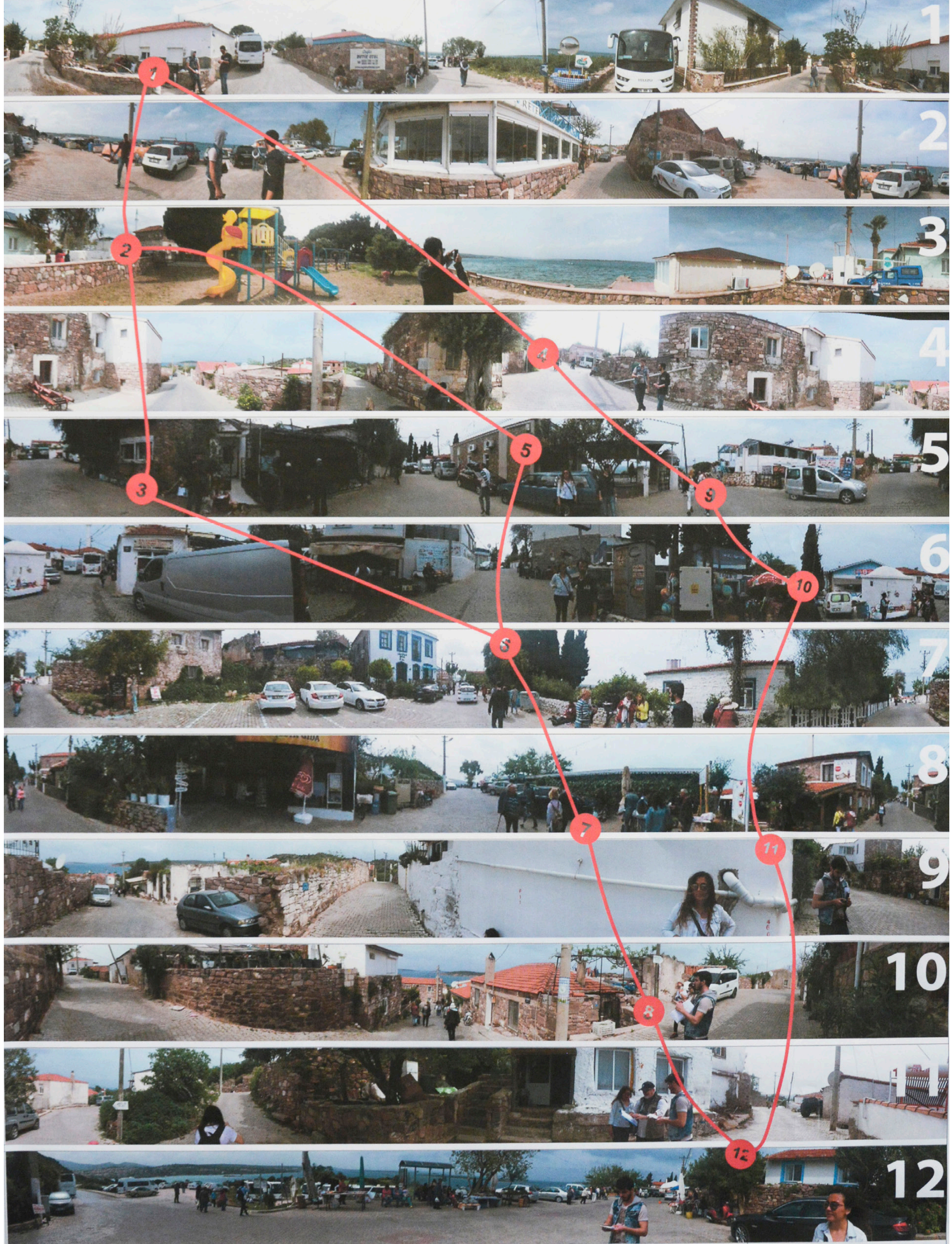




Sözlü Tarih Öyküleri (Tuğçe Tunca, Berfin Balcı, Selinay Kunter, Tülay Gülyanar, Saadet Sevik, Barış Kılavuz)

* İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Öğretim Üyesi

** İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Öğretim Görevlisi



Fotografik Analiz (Tuğberk Marlalı, Vecdi Akkaya, İrfan Şenlikçi, Yeşim Akar)

sembolik gömleğim:

kadınlar üzerine bir düş

proje yürütücüsü: jovita sakalauskaite*

proje

Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü 3. Sınıf öğrencileri FD 303 Tekstil Stüdyosu dersinde geleneksel ve çağdaş kumaş manipülasyonları ile ilgili bilgilerini geliştirmişlerdir. Öğrencilerin giyilebilir sanat alanında deneyim kazanmasını hedefleyen final projesinin konusu Osmanlı tekstil mirasından yola çıkılarak belirlenmiş, öğrenciler Osmanlı dönemine ait Tılsımlı Gömlek kalıplarını temel alan gömlek kalıpları kullanmışlardır. Gömlek üzerine yapacakları kompozisyon ve kompozisyonu oluşturacak sembollerin seçimi için günümüz toplumunda kadın teması üzerine bir araştırma yapmışlardır. Proje gerekliliklerinden biri farklı renk, yüzey ve sembollerin kullanımına dayalı en az üç farklı geleneksel veya çağdaş manipülasyon tekniğin kullanılmasıdır.

Fotoğraflar: Ersan Çeliktaş



Göknur Kadayıfçı



Nisan Malatyalı

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü, Öğretim Görevlisi*



Gizem Semerci



Arzu Kibaroğlu



Irmak Belen Esen



Dilara Gezer



Sonay Ercan Tezcan



Tuğçe Görgülü

kör baykuş

tasarımcı öğrenci: rohat türk*

proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

Kör Baykuş kurmaca/deneysel kısa film ve fotoğraf sergisinden oluşuyor, temel olarak sanrıları ile gerçekleri birbirine karışmış bir ressamın hayalindeki kadını çizebilme çabasını işliyor. Çekim ve kurgu teknikleri üzerinde yaptığım deneysel çalışmalar, filmi kurmaca ile deneysel yapı arasında bir yerde konumlandırmama imkan veriyor. Görsel dilin yanı sıra, sanatçının sanatı ile objesi arasında kuruduğu ilişkiyi üzerine düşünme şansı yakalığım film ismini İran edebiyatının güçlü isimlerinden Sadık Hidayetin aynı isimli kitabından alıyor, filmde Sadık Hidayetin Kör Baykuşu'na yapılan ince göndermelerin yanı sıra minyatür sanatından da görsel imgeler içeriyor.



* İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi






farket(tir)

"Şengal Dağı'nın kaçgınları, insanlık ağacının kırılmış dalları, onca soykırımdan kurtulan kılıç artıkları burada. Meleknazlar, Nergisler, Zilanlar burada. Arkalarında IŞİD var, önlerinde Avrupa."

ZÜLFÜ LİVANELİ, HUZURSUZLUK

küresel problemler için yaratıcı iletişimler tasarlama

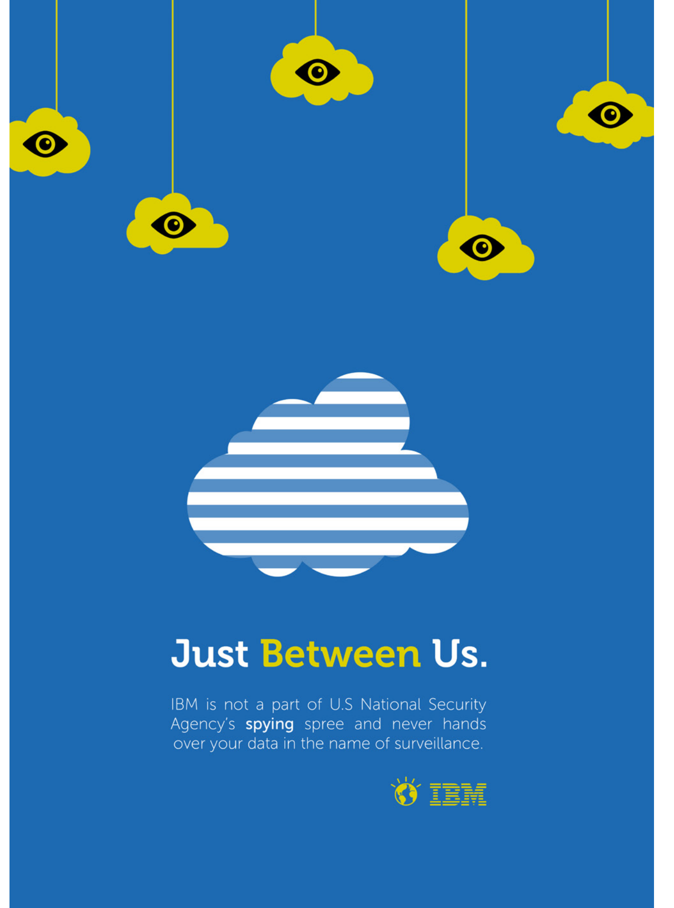
atölye yürütücüsü: onur mengi*

proje

Endüstriyel Tasarım Bölümü ID 300 Yenilikçi Tasarım Stratejileri dersi kapsamında öğrenciler, 2016 yılında dünyada en yaygın görülen 10 problemden birini seçmiş ve bu problemlerin, yine aynı senenin en iyi 100 markası üzerinden farkındalığının arttırılmasına yönelik stratejiler üzerinde çalışmışlardır. Problemlerin daha derin alt temalarına ve marka kimliklerinin içeriklerine dair bireysel araştırmalarda bulunmuşladır.
Öne çıkan problemler; kadına fiziksel taciz ve tecavüz, eşcinsel kimlik bunalımı, çocuk intiharları, gözetlenme/izlenme, hayvan hakları ve kişisel bilgi hırsızlığıdır. Sırasıyla bu problemler kapsamında çalışılan markalar ise, American Express, -BMW, Lego, IBM, Mc Donalds ve Samsung olmuştur. Bu 2 haftalık projede sonucunda, mevcut probleme dikkat çeken, aynı zamanda markanın da kendi tanınırlığına olumlu yönde katkı sağlayacak birer tanıtım kampanyası ve bunların halka nasıl gösterileceğine işarat eden, kitlesel farkındalık yaratacak poster sunumları hazırlamışlardır.

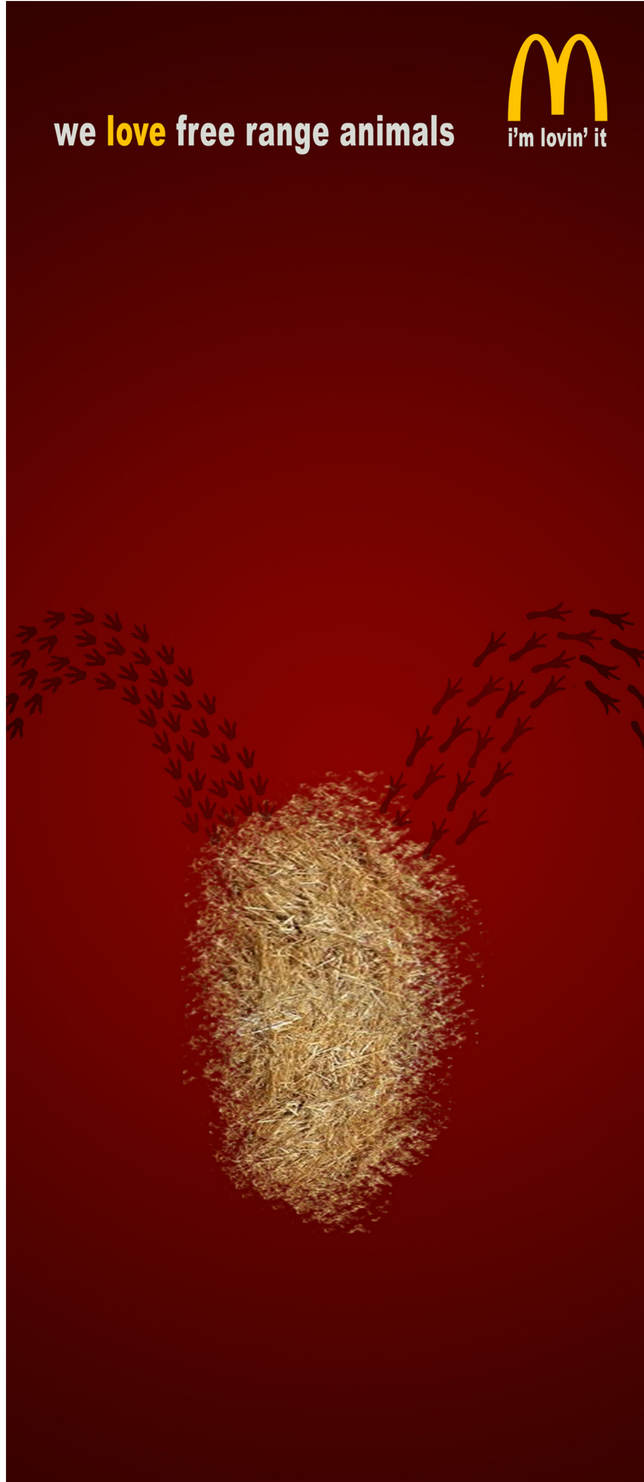


Ece Güneş Gürünlü, LEGO & Çocuklar ve Cinsel Kimlik



Ayşegül Bayındır, IBM & Toplum ve Gözetleme

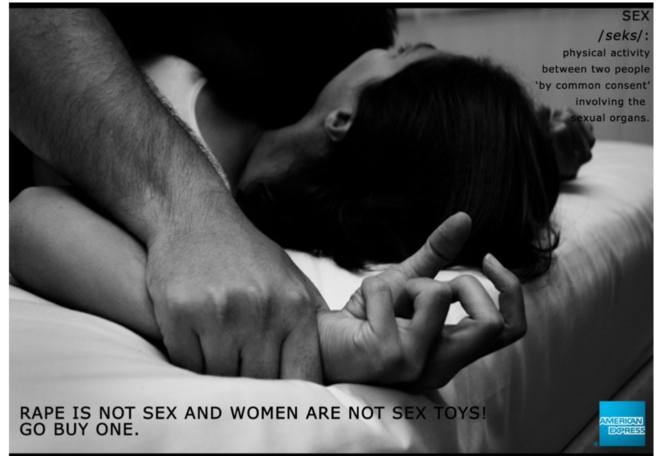
* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, Öğretim Üyesi*



Osman Sabri Bilgiç, Mc Donalds & Hayvan Hakları ve Etik



Samed Tümer, Samsung & Kişisel Bilgi Hırsızlığı ve Siber Suçlar



Yağmur İşletir, American Express & Kadın ve Cinsel İstismar



Emin Şen, BMW & Kimlik Bunalımı ve Kimlik Karmaşası

göçün getirdikleri: göçmen hikayeleri

yazı

gökhan mura*

“GÖÇÜN GETİRDİKLERİ: GÖÇMEN HEDİYELERİ” ADLI KİTAP BÖLÜMÜ NESNELERİN HİKAYE ANLATMA GÜCÜNE İNANÇLA TÜRKİYE’DEN AVRUPA ÜLKELERİNE İŞGÜCÜ GÖÇÜNÜN İNSANİ BOYUTUNU, GÖÇMEN İŞÇİLERİN HİKAYESİNİ NESNELER ARACILIĞIYLA İRDELEMEK AMACIYLA GÖKHAN MURA’NIN GELİŞTİRDİĞİ BAKIŞ AÇISINI VE HALEN ÇEŞİTLİ ÜLKELERDE SÜRDÜRDÜĞÜ GÖÇ VE NESNELER ARAŞTIRMASININ GEREKÇELERİNİ ANLATIYOR.

Nesneler hikayeler anlatır. İnsanların kendileri ile ilgili kurdukları anlatı dünyasının önemli bir kısmını tasarlanmış çevre ve bu çevreyi oluşturan kıyafetler, mekanlar, nesneler oluştururlar. Kıyafetler insanın dışavurumunun arayüzü olan bedenle en mahrem ve yakın ilişkiyi kurdukları için ve bireyin bedeni üzerinden dışavurum ve iletişim maharetini arttırdıkları için anlattıkları hikayelerle maddi kültür dünyasında yerleri ayrıdır. Mekanlar da anlatılara kattıkları bağlam ve derinlik ile kişisel anlatıların -her zaman ön planda olmasa da- önemli bir kısmını oluştururlar. İnsan hikayeleri mekanda bağlam bulduğu gibi mekanlar da tasarımlarından gelen özelliklerle kendi hikayelerini anlatırlar. Bunun yanında, insanlar gelip geçse de aynı mekanlar uzun solukta yeni insanlarla yeni hikayelerin kurgulanmasına önayak olurlar. Nesneler ise hem kıyafetlerin insanın yakınında olma mahremiyetine, hem mekanların kalıcılık ve bağlam yaratma yeteneğine sahip olduklarından hem de mekandan mekana kişiyle birlikte ya da bir kişiden diğerine geçerek yer değiştirebildiklerinden yeni yerlerinde, kişiyle ve mekanla yeni ilişkiler kurduklarından hikaye anlatmak konusunda oldukça maharetlilerdir. Maharetli nesneler bizlere hem kendi hikayelerini, hem geldikleri, tasarlanıp üretildikleri yerlerin hikayelerini hem de kendilerine sahip olanların kendileriyle kurduğu ilişkiler üzerinden sahiplerinin hikayelerini anlatırlar.

Nesnelerin hikaye anlatma gücü bize göç meselesine bakışta da yenilikçi bir bakış açısı sağlar. Göç, bütün katmanlı yapısı ve karmaşık sorunları yanısıra türlü insan hikayesi barındıran bir alandır. Göç meselesine maddi kültür çerçevesinde nesneler aracılığıyla bakmak ise bize göç olgusunu hem göç edilen ülkede hem de göç veren ülkede irdelemek için taze bir perspektif sunar. “Göçün Getirdikleri: Göçmen Hediyeleri” kitap bölümü nesnelerin hikaye anlatma gücüne inançla Türkiye’den Avrupa ülkelerine işgücü göçünün insani boyutunu, göçmen işçilerin hikayesini nesneler aracılığıyla irdelemek amacıyla yazarın geliştirdiği bakış açısını ve halen çeşitli ülkelerde sürdürdüğü göç ve nesneler araştırmasının gerekçelerini anlatır. “Göçün Getirdikleri: Göçmen Hediyeleri” Malve Lippmann ve Can Sungu tarafından derlenen “Sıla Yolu. Türkiye’ye Tatil Yolu ve Otoban Hikayeleri” adlı kitap için yazılmıştır. Bu kitap 2016’da, Almanya’da faaliyet gösteren çağdaş sanat kurumu bi’bak tarafından Türkçe ve Almanca iki dilli olarak hazırlanmış ve basılmıştır. Kitapta Gökhan Mura’nın yazısı dışında Türkiye’den Almanya’ya göç ve göçmen hikayeleri üzerine çalışan



* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Öğretim Üyesi*

akademisyen ve sanatçıların yazılarının yanı sıra bu konuyu ele alan edebiyat ve sinema eserlerinden alıntılar da bulunmaktadır.

Sıla Yolu projesi Lippmann ve Sungu'nun derledikleri fotoğraflar, videolar ve bir Ford Transit içine yerleştirdikleri çeşitli nesnelerden oluşan yerleştirmesiyle önce Eylül-Ekim 2016'da Berlin'de, daha sonra Mart-Nisan 2017'de İstanbul Depo'da ziyarete açılmıştır. "Sıla Yolu. Türkiye'ye Tatil Yolu ve Otoban Hikayeleri" kitabı da bu proje kapsamında hazırlanmıştır. Gökhan Mura "Göçün Getirdikleri: Göçmen Hediyeleri" adlı bölümde Almanya'dan Türkiye'ye hediye olarak getirilen nesneler üzerinden, hareket halindeki nesnelerin maddi kültürleri arasında derin farklar olan toplumlar arasında yer değiştirdiklerinde, o nesnelerin kullanım biçimlerinin, kullanıcıların nesnelerle kurduğu ilişkilerin ve nesnelere itaf edilen değerin de sarsıcı bir şekilde değiştiğini anlatır. Bunun yanında Almanya'dan gelen işçilerin kullandıkları nesnelerin ve Almanya'dan hediye getirilen nesnelerin bize anlattığı göç hikayesinin sadece Almanya ile ilgili değil Türkiye ile ilgili de bir anlatı sunduğunu ifade eder.

Sıla Yolu projesinin son ayağı olan İstanbul sergisinde, kapanış etkinliği olarak 1 Nisan 2017'de Goethe Enstitüsü desteğiyle Depo'da yapılan "Emniyet Şeridi: Sıla Yolu'na İnterdisipliner Yaklaşımlar" adlı sempozyuma da Ömer Alkın ve Martina Priesner ile birlikte çağrılı konuşmacı olarak davet edilen Gökhan Mura, burada hem kitap bölümünden örneklerle, hem de kendi kişisel arşivinden nesne örnekleriyle nesneler üzerinden göçe, göç kavramı üzerinden de nesnelere bakış açısını anlatmıştır.

GÖRSELLER:
http://caginkaya.com/

çocukluk dünyası

tasarımcı öğrenci: cansu özefe*

proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

Basmane geçmişten bugüne göçmenler için köprü görevi gören bir geçiş bölgesi olmuştur. Çoğunlukla göçmenlerin ve özellikle genç popülasyonun yaşadığı bu bölgede sokak yaşamı çok önemlidir. Genç jenerasyonun çoğunluğu sebebiyle işsizlik ve düşük eğitim seviyesi görülmektedir. Yapılan röportajlar ve gözlemlere dayanarak çocuklar için sosyalleşme ve oyun alanlarının olmadığı görülmüştür. Çocukların genellikle sokaklarda oynadığı düşünüldüğünde, Basmane sokaklarının çocukların oynaması için güvenli olmadığı gözlenmiştir. ‘Çocukluk Dünyası’ projesi bu sebeple, çocukluk çağında birey bilincini aşılamayı, çocuklar için canlı bir çevre yaratmayı, kültürel altyapıyı geliştirmeyi hedefler.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi*



kristal salon

tasarımcı öğrenci: şahin akın*

proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

Çok fonksiyonlu bir kültür merkezi olan 3900 metrekarelik kompleks İzmir'in Karataş bölgesinde yer almaktadır. Kültür merkezi, Karataş bölgesinin kendine özgü silüetini tamamlayıcı, çevresiyle etkileşim içerisinde olacak ve aynı zamanda şehrin geri kalanı ve park arasındaki sert kutuplaşmayı yumuşatacak bir biçimde tasarlanmıştır.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi*

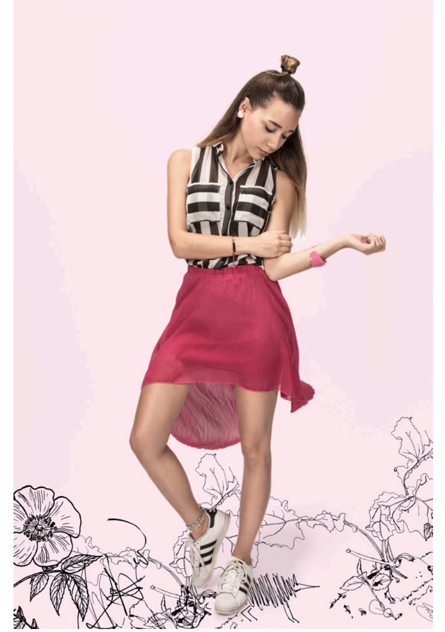


rüya ülkesi

moda editörü: simay esmek*
moda fotoğrafçısı: ersan çeliktaş**
model: selen karipçin*

proje







* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi*

** *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Fotoğraf Stüdyosu Teknikeri*







Not: Çekimler FA 302 Moda Editörlüğü ve Yazarlığı adlı seçmeli ders kapsamında gerçekleştirilmiştir.

kentsel sanat

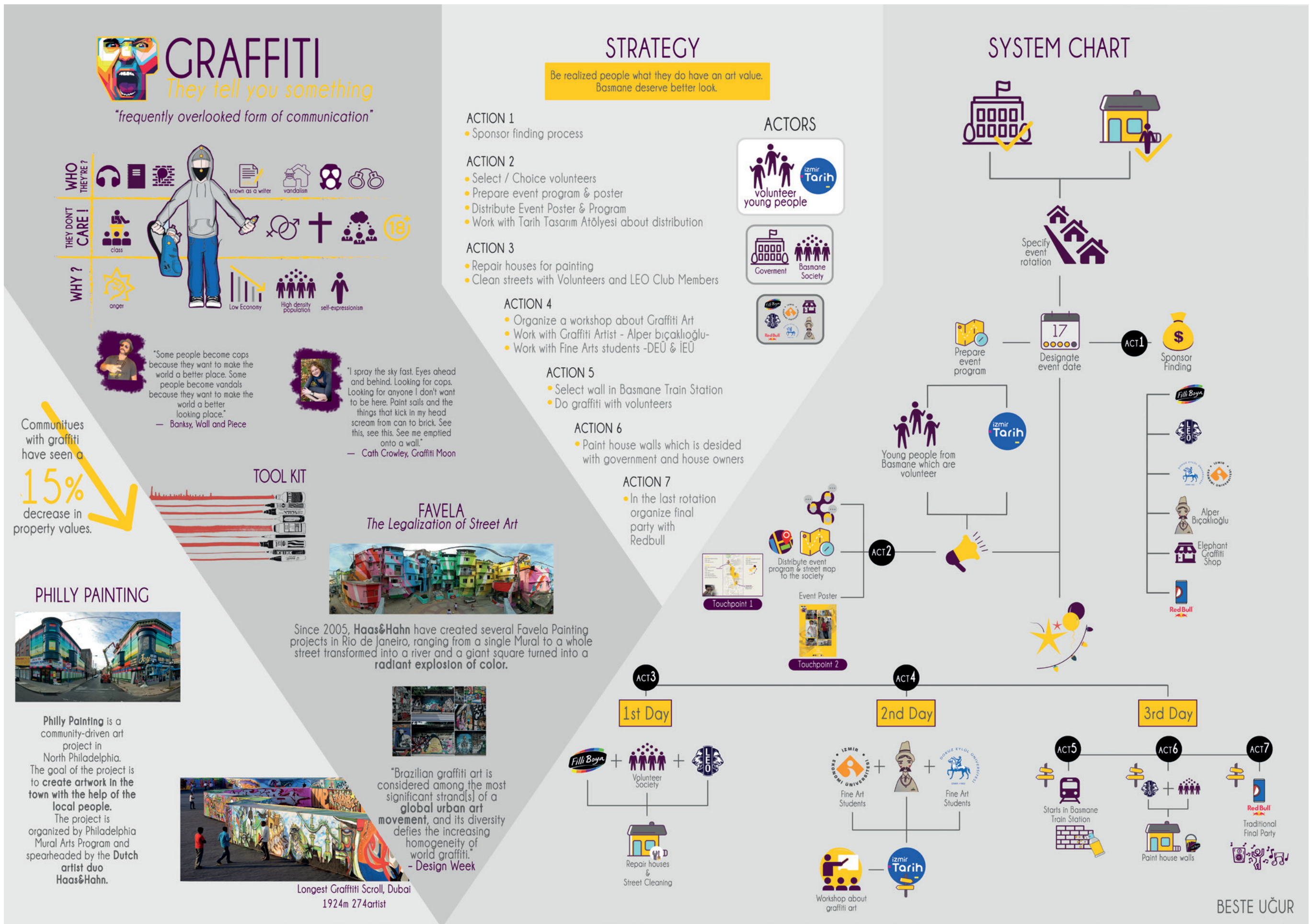
tasarımcı öğrenci: beste uğur*

proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

Basmane'de gezdiğimiz süre boyunca ortamın enerjisine ve kendisine has yaşam tarzına hayran olmamak mümkün değildi. Bu gözleme sürecinde beni en çok etkileyen şey insanların kendilerini dışa vurma yöntemi olarak duvar yazısını seçmeleriydi. Yazdıkları yazılar, çizdikleri resimler yaşadıkları zorlukları en saf halde yansıtma biçimiydi. Bunun sanatsal bir değerinin olduğunu onlara göstermek ve göçebe hayat tarzından çıkıp yerleşik hayata geçtiklerinin farkına varmaları için Urban Art etkinliğini düzenlemeye karar verdim. Çıkış noktam; Basmane;'nin daha güzelini, iyisini hakettiğini düşünmemdi. İnsanlara graffiti kültürünü tanıtmak, gönüllü ailelerin evlerinin dış cephesini düzeltmek ve halkı da etkinliğe ortak ederek onların kültürünü sanata dönüştürmekti.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, 3. Sınıf Öğrencisi*



umut çiçeği

tasarımcı öğrenci: can aviral*

proje

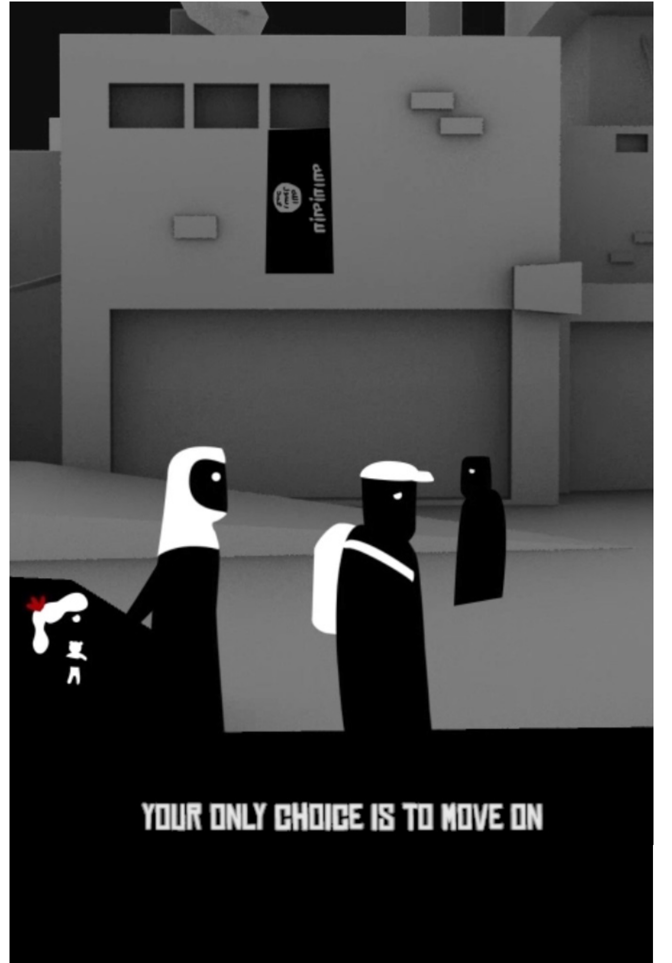
(Tasarımcının anlatımı ile)

Medya ve politikacılar genelde mevcut mülteci krizinin İkinci Dünya Savaşından bu yana yaşanan en ciddi mülteci sorunu olduğunu söylüyorlar. Bu söylemleri araştırdığımda ortaya çıkan bulgular, aslında Suriye'deki savaştan kaynaklanan mülteci krizinin, İkinci Dünya Savaşındaki Avrupalı mültecilerin durumundan çok farklı olmadığını ortaya koyuyor. Buna ek olarak, zamanında Avrupalı mültecilerin Suriye, Irak, Iran ve diğer çevre ülkelerde sığınma kampları yaptığı ortaya çıkan bilgiler arasında.

Bu projenin amacı, bu iki korkunç mülteci krizi arasındaki benzerlikleri bir görsel hikaye aracılığı ile ortaya koymak. Senaryo, iki mülteci ailenin canlarını kurtarma amacıyla çıktıkları yolu aynı anda gözlemleyerek, iki durum arasındaki benzerlikleri ortaya koymuş oluyor.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi*





ctrl+s

“Seyahat eden herşeyi kabul eder; kırgınlıklar evde bırakılır; Yolcu görür, dinler ve aslında dehşet verici olan pek çok şeye sırf yeni olduğu için büyük bir heyecanla yaklaşır. İyi yolcular biraz da kalpsizdir.”

ELIAS CANETTI, THE VOICES OF MARRAKESH: A RECORD OF A VISIT

araba müzesi multimedya kütüphanesi

tasarımcı öğrenci: beril işçi*

proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

Alice, Harikalar Diyarına vardığında seçtiği her yol ona farklı deneyimler yaşatır, aynı mekana farklı perspektiflerden bakmasını sağlar. Key Museum ise her holde farklı bir dönemin arabalarını sergileyerek geçmişe bakışımızı değiştiriyor. Hangi holü tercih ederseniz edin hepsi kütüphaneye çıkıyor ve geçmişe farklı perspektiflerden bakmanıza yardımcı oluyor.

Kütüphaneye ilk girdiğimizde asma katlar için taşıyıcı görevi gören yüksek kitaplıkların ve onların yatay formlarından oluşan çalışma alanlarının meydana getirdiği çerçeveler ile karşılaşıyoruz. Bu çerçeveler içinden ise tavandan sarkan farklı yükseklik ve derinlikteki konteynırları görüyoruz. Her asma kat ve konteynırın farklı seviyelerde tasarlanması, bulunduğumuz mekana bakışımızı değiştirirken her noktasına da hakim olmamızı sağlıyor. Asansörler ve rampalar ise herkesin rahat dolaşmasına olanak sunarken evrensel tasarım değerlerini de yerine getiriyor.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, 2. Sınıf Öğrencisi*



tasarımcı öğrenci: fatih uçar*

proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

Key Museum geçmişin ihtişamını ve günümüzün teknolojisini bir arada harmanlayan çeşitli araçları bizlere sergiliyor. Her holde farklı tarihlerde üretilmiş araçlar bulunuyor. Serginin son holu ise kütüphanemize açılıyor. Key museum gibi bir yapının devamı niteliğinde olan kütüphanenin ana fikri ise anıtsal bir kütüphane oluşturup geçmişin ihtişamı ve geleceğin teknolojilerini bir arada kullanmak.

Kütüphaneye duvarda açılmış 6 metre yüksekliğinde büyük bir kapıdan giriyoruz. İçeride bizi 3 farklı çizgisel hat karşılıyor. Her hat kendi karakteristik özelliklerini taşıdığı renklerle farklılaşıyor. Bireysel çalışma alanları, okuma alanları ve toplu kullanım alanları kendi renklerini içeriyor. Kitaplıkların ve kolonların formu ise yapının ana karakterini ziyaretçilere yansıtıyor.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, 2. Sınıf Öğrencisi*



araba müzesi multimedya kütüphanesi

tasarımcı öğrenci: anıl nayır*

proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

İçmimarlık ve Çevre Tasarımı 2. sınıf projesi olarak Torbalı'da bulunan Key Araba Müzesi 4. bölümünde Multi-Media Kütüphane projesi üzerinde çalıştık. Projemden kısaca bahsetmem gerekirse , ilk olarak keşif gezimizde müze içerisindeki zaman farklarını keşfettim. Müzenin 1. bölümünde en eski araçlar bulunurken sırasıyla 2. ve 3. bölümlerde yavaş yavaş günümüze doğru bir sıra vardı. Bu yüzden, çalıştığımız bölüm için günümüz ve geleceği yansıtacak bir proje geliştirdim. İlham aldığım özellik ise arabaların organik formları ve fonksiyonları oldu. Mekanın algısını 3. boyutta değiştirerek farklı fonksiyonlar ve görsel olarak insanların çok fazla alışık olmadığı bir mekan tasarladım. Özellikle dikkat ettiğim konu, çok az mobilya ile çok fazla dolaşım alanı ve kullanışlı duvarlarla insanlara vakit geçirebilecekleri mekanlar yaratmaktı. Özet olarak, sade ve kullanışlı, dijital üretime uygun bir proje geliştirdim.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, 2. Sınıf Öğrencisi*



yaratıcı ev

tasarımcı öğrenci: esra arslan*

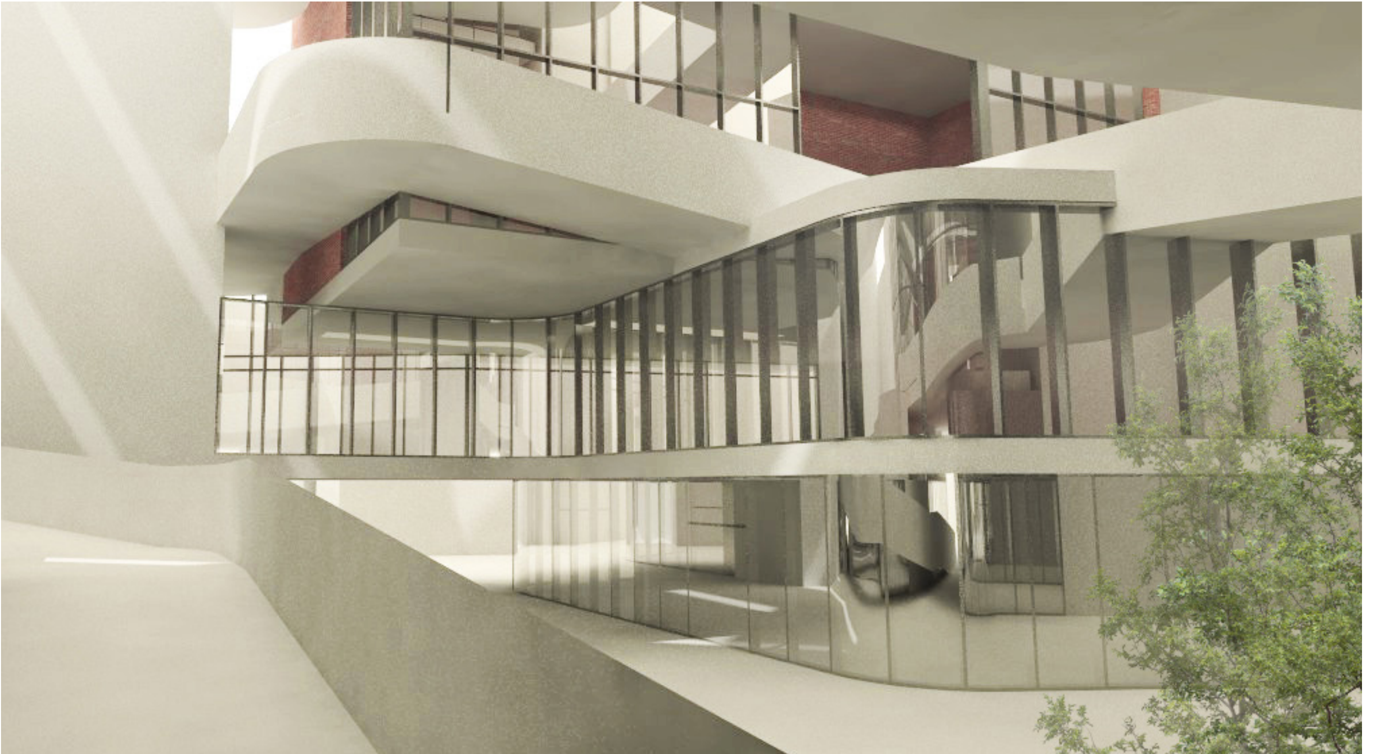
proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

Bu konut projesi İzmir'in Mimar Kemalettin bölgesinde yer almakta ve bir dizi yeniden-yoğunlaştırma stratejilerinin ürünüdür. Prensip olarak, alanda minimum deformasyon ile maksimum müdahale üzerinde durulmuştur. Bu anlayışla toplam hacim sabit tutulurken, alandaki en yüksek hacme sahip bina kaldırılmış ve açığa çıkan hacim, alandaki en küçük binaya arsa sahibinin kazandığı rant vergisini kamu yararına kullanılabilmesi için dahil edilmiştir. Bu yöntemle proje, 356 m^2 genişliğinde bir zemin üzerinde kira ödenmeden kullanılabilecek mekanlar sağlamıştır. Daha geniş ölçekte daha eşit bir toplum yaratmak için, arsa değerinin çok yüksek olduğu bu alanda konut projelerinin yapılması öngörülmüştür. Bu sebeple hem konut hem de atölye için halihazırda iki kere kira veren zaanatkarlar ve sanatçılar hedef kitle olarak seçilmiş ve konut + atölye programı barındıran birimler geliştirilmiştir.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi*





izmir merkez kütüphanesi

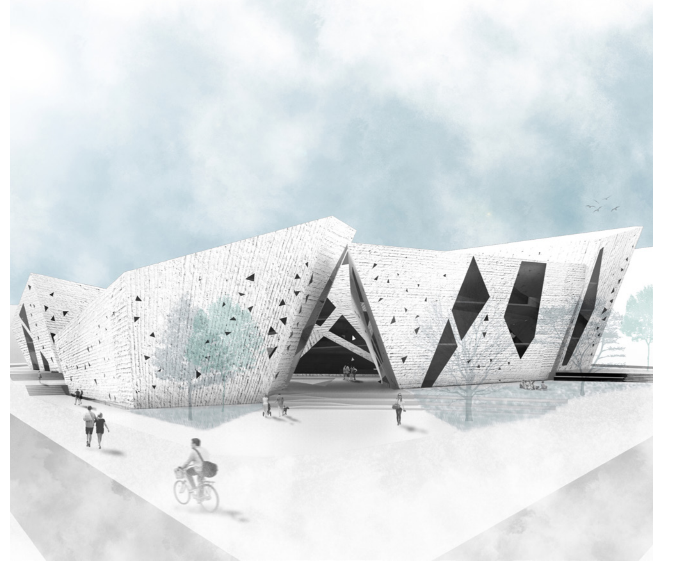
tasarımcı öğrenci: nur sipahioğlu*

proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

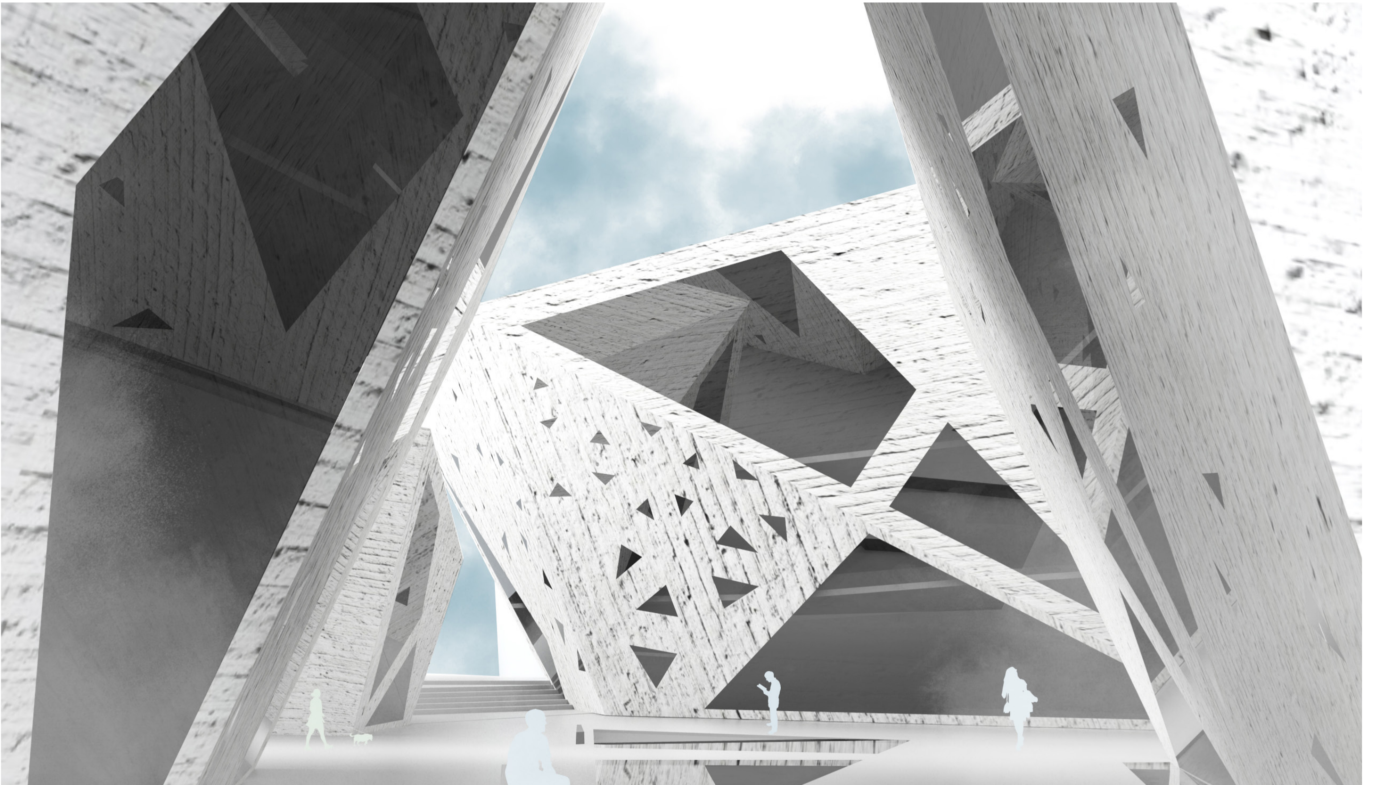
"Kütüphane büyük bir cahiliyet denizinin ortasındaki bir adaya benzer, özellikle çok yüksekse ve çevresindeki alan suyla kaplıysa."

Lemony Snicket



Tasarım konsepti şehrin kaosundan bıkmış insanlar için sığınacak bir liman yaratmaktır. Bina bariyer olarak davranmasına rağmen parçalanmış tasarımı, yaya akışı geçirgenliğini sağlayarak bir toplanma yeri oluşturmaktadır. Cepheler radyasyon ve güneş analizlerine göre eğriltilmiştir. Geçiş yolları çapraz havalandırmayı sağlayan hâkim rüzgâr yönlerine yerleştirilmiştir. Tasarımdaki su ögesi hem binanın kendi kendisini soğutmasını sağlamakta hem de görsel bağlantı olarak işlev görmektedir. Her bir binanın çekirdeği dinamik bir dolaşım yaratarak ilginç mekânsal deneyimler sağlayan orta avluları oluşturur. Strüktür, binaları kuş yuvası gibi sarmaktadır ve cephe açıklıkları ışık ihtiyacına göre belirlenmiştir.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi*



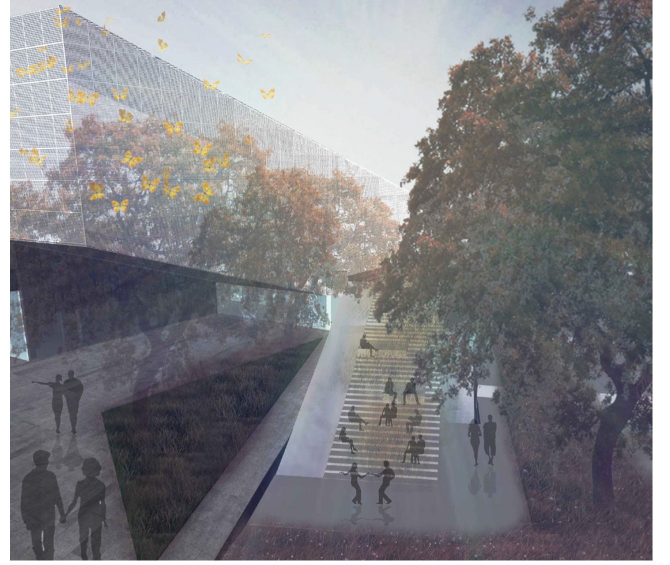
tasarımcı öğrenci: özde gülsüm gürbüz*

proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

İzmir'in en kalabalık ve hayati bölgesi olan Konak'ta bulunan İzmir Merkez Kütüphanesi, eski ile yeniyi ulusal kütüphaneler ve dijital kütüphanelerle birleştiren bir halk kütüphanesidir. Kütüphanenin asıl amacı rampalar kullanarak binaya kolay erişim sağlamaktır. Ayrıca, ekolojik stratejilerin form bulma üzerinde belirgin bir etkisi vardır ve kütüphane 3 temel kütleden oluşmaktadır. Bu üç kütle kendi içinde özelleşen dijital kütüphane bölümü, ana kütüphane bölümü ve etkinlik alanı bölümleridir. Ekolojik strateji bakımından asıl amaç yapı içinde doğal havalandırma kullanmaktır. Bu nedenle, giriş alanının ortasında bahçeli bir galeri alanı vardır ve bu alan yaz saatleri boyunca açılıp kapanabilir pencerelerle çevrelenmiştir. Aynı alan içinde, asansör ve merdivenler mekansal nitelikleriyle şaşırtıcı bir etkiye sahip olan ana kütüphane alanına insanları yönlendirmektedir.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi*





fn+f4

"Binlerce millik yolculuk bir adımla başlar."

LAO TZU

oyunlaştırma

proje yürütücüsü: onur mengi*

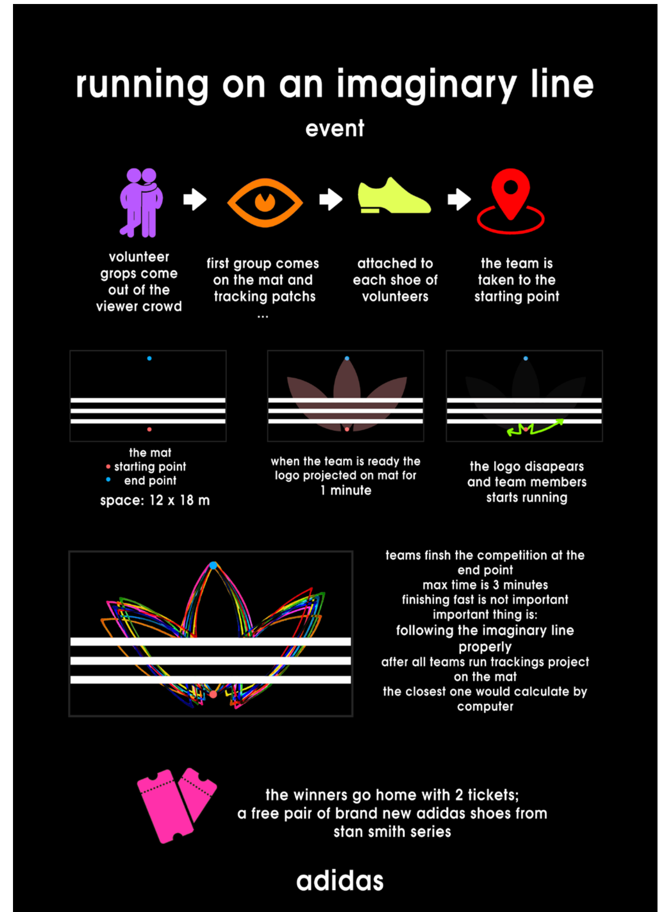
proje

Bu proje kapsamında öğrenciler, 2030 yılı gibi uzak-yakın gelecekte markaların kendi kimlikleri altında, mevcut kullanıcı kitlesine verdikleri servis, ürün ve hizmetlerinde kullandıkları iletişim yöntemlerinde "nasıl bir oyunlaştırma" yapılabilir sorusu üzerine çalışmışlar, yaptıkları teknoloji araştırmaları ile radikal ve inovatif deneyimler önermişlerdir. Proje kapsamında, yaratıcı çözümler ile yeni kullanım arayüzleri ve farklı gerçekliklerin kullanıldığı ortamları marka kimlikleri ile birleştirmişlerdir.

Bu 2 haftalık kısa çalışmada, yeni bir uyanma deneyimi ve sosyalleşme ortamı sağlayan Nescafe; çevresel duyarlılığa not kağıtları ile dikkat çeken ve havaalanlarını odak noktası seçen Post-it; ve dinamik yapısıyla, hareket ve dijital ortamı biraraya getiren, kullanıcılarını kendi marka kimliğinde yarıştıran Adidas öne çıkan projelerdir.



Bensu Tuğyan



Bensu Tuğyan

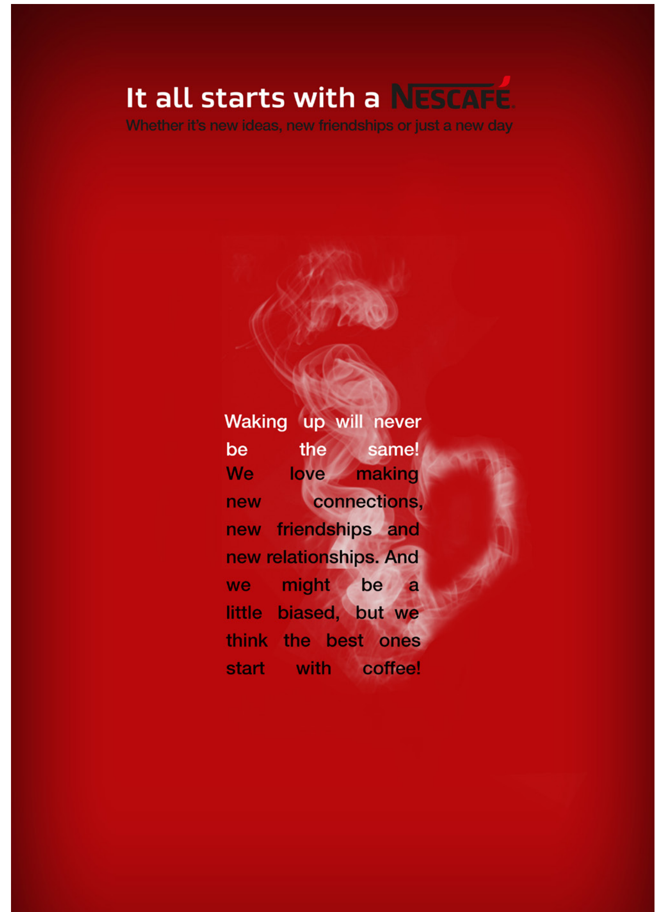
Adidas için egzersiz, eğlence ve rekabeti biraraya getiren, dijital ortam ile gerçek mekanı biraraya getiren "hayali çizgide koşmak" isimli proje

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, Öğretim Üyesi*



Ersin Alphan Öztürk

Post-it not kağıtları aracılığı ile çevresel bilinç oluşturmayı ve kişisel-mekansal ilişki ile havalanlarındaki etkileşimi arttırmayı amaçlayan oyun(laştırma) projesi



Yağmur Merve Arık

Kahve tüketimini arayüz uygulaması ile dijitalleştiren, tanışma, kendini ifade etme, hediye etme gibi sosyal davranışları yeniden ele alan, Nescafe adına yapılmış deneyim projesi

sualtında sayısal olanaklar

kitap

güzden varinlioğlu*

"DIGITAL IN UNDERWATER CULTURAL HERITAGE" İSMİ İLE CAMBRIDGE SCHOLARS PUBLISHING YAYINEVİ TARAFINDAN BASILAN KİTAP 10 YILDIR SUALTI ARKEOLOJİSİNDE GÖRSELLEŞTİRME ALANINDAKİ AKADEMİK ÇALIŞMALARIMIN BİR DERLEMESİNİ SUNUYOR.

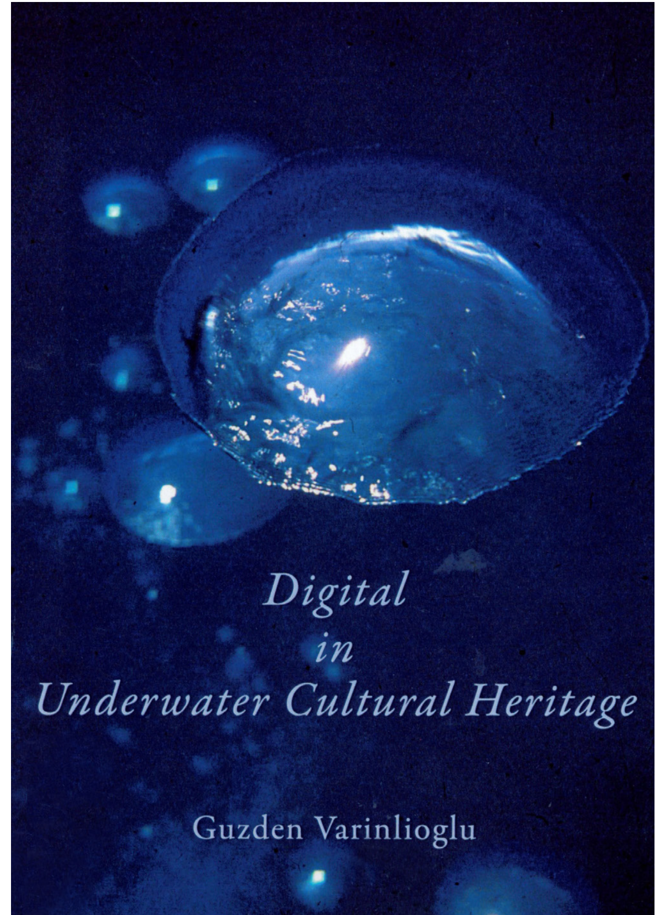
Sayısal olanakların sualtı arkeolojisine uygulanması ile ilgili bir kitap yazma fikri, doktora sonrası araştırma yaptığım UCLA Center of Digital Humanities araştırma merkezinde bulunduğum sürede ortaya çıktı. 2006 yılında Çanakkale Batıkları'nın Görselleştirilmesi ve Sanal Müzesi fikir yarışmasında ödül aldıktan sonra, bir sualtı sanal müzesi fikrini Likya bölgesine uygulamak üzere araştırma yapmaya başladım.

ICOM (International Council of Museums) tanımına göre müze, edinme, koruma, araştırma, sunma ve yaygınlaştırma aşamalarını içerir. Sanal müze ise sayısal ortamda yeni kurallarla benzer yöntemleri izler. Öncelikle sergilenecek verinin toplanması gerekmektedir. Bu amaç doğrultusunda Sualtı Araştırmaları Derneği ekibi olarak Kaş bölgesini pilot bölge seçerek, sualtı araştırmalarına başladık.

Türk sularındaki kültür mirası kapsamına giren tüm eserler bizim ilgimiz kapsamında idi: arkeolojik kargo alanları (batıklar), tarihi batıklar (sac batıklar), amfora, pithos ve benzeri seramik malzemeler, çapalar, mimari eserler, batık şehirler. Öncelikle Patara-Kekova arasında kalan tüm kıyı şeridinde dalış marifetiyle ve uzaktan algılama metodları ile araştırmalar yaptık. Bulgularımız, farklı 100 ayrı noktada 700'den fazla buluntunun olduğunu gösterdi. Tüm bu buluntuların, koordinatları, fotoğrafları, eskizleri ve ölçümleri arazi çalışmalarında toplandı. Tüm bu bilgiler, proje için tasarlanan bir bilişim sistemine aktarıldı, çizimleri yapıldı ve arkeologların incelemesine sunuldu.

2013 senesinde bu sefer daha seçici olarak önemli 4 batık alanına yoğunlaştık. Kaş ve Kalkan açıklarında bulunan bu batıklardan yaklaşık 100 adet eseri ve bu kargo alanlarının sualtı modellerini oluşturduk. Her buluntu grubundan elde ettiğimiz 100den fazla fotoğraf görüntüsünü işleyerek 3 boyutlu model haline getirdik. UCLA ile beraber internet ortamından sunacak bir internet sistemi tasarladık.

Kitap, 10 yıldır sualtı arkeolojisinde görselleştirme alanındaki akademik çalışmalarımın bir derlemesi niteliğinde. Cambridge Scholars Publishing yayınevi basılan kitaba http://www.cambridgescholars.com/digital-in-underwater-cultural-heritage adresinden ulaşılabilir.



*İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Öğretim Üyesi

bilgisayar destekli çizim

tasarımcı öğrenci: murat kumbaracı*

proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

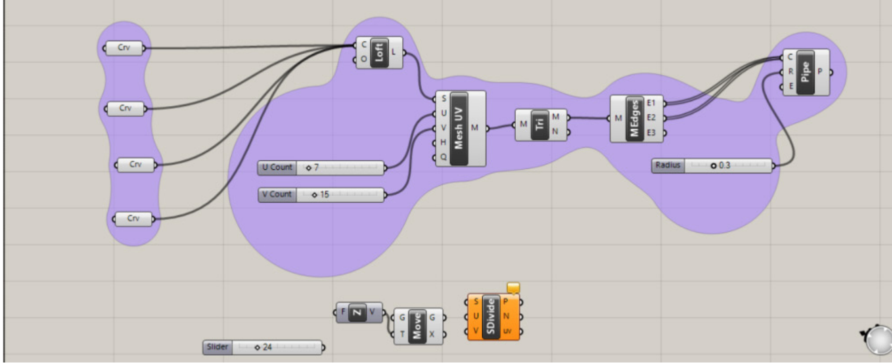
Mimarlık Bölümü birinci sınıf öğrencilerinin bahar döneminde aldığı FFD 104 Bilgisayar Destekli Çizim dersinde projelendirme sürecinde karşılaşılan muhtemel görselleştirme ve reprezantasyon sorunları ile nasıl başa çıkılabileceği üzerine çalışmalar yapılmıştır.

Bir balondan başlayıp dijital modelleme, kodlama yaparak modelleme, teknik el çizimleri ve fiziksel modellemelere kadar uzanan geniş kapsamlı bir müfredat izlenmiştir.

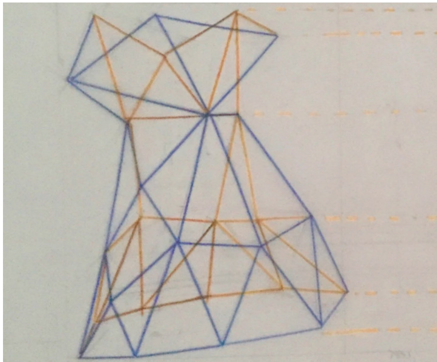
Görseller bu sürece eşlik eden uygulamalardan örnekler içermektedir.

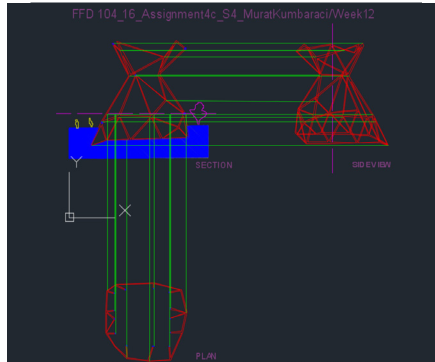
* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, 1. Sınıf Öğrencisi*

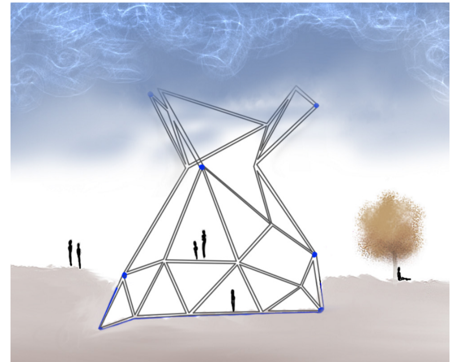












yenilikçi gelinlik tasarımı projesi

proje yürütücüsü:
ender yazgan bulgun*

proje

Yenilikçi gelinlik tasarımı projesi, teknoloji ve çağdaş tasarımı buluşturma fikrinden ortaya çıkmıştır. Gelinliğin formu ve lazer kesim ile oluşturulan desenler, İzmir Efes Antik Kenti'nde yer alan Celsus Kütüphanesi'nden esinlenilerek hazırlanmıştır. Buna ek olarak, LED aydınlatma elemanları lazer kesimle oluşturulan desenleri ve beden çevresinde yaratılan üç boyutlu detayları vurgulayacak şekilde gelinliğin iç kısmına yerleştirilmiştir. Bu bağlamda, gelinlik sektöründe görülen alışılagelmiş tasarım yaklaşımlarına teknoloji yardımıyla yeni bir alternatif getirilmeye çalışılmıştır.

Proje İzmir Ekonomi Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi ile Mühendislik ve Bilgisayar Bilimleri Fakültesi tarafından geliştirilmiştir.

Proje Ekibi: Ender Yazgan Bulgun, Arzu Vuruşkan, Murat Akar, Elif Tekcan, Dilara Karaca, Emre İçöz, Aykut Gemici, Büşra Ümran Akarçay

Not: Proje Futurotextiles Mix kapsamında Ankara, İzmir ve Wuhan/ Çin'de sergilenmiştir.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Dekan*





kristal etki

tasarımcı öğrenci: dilara karaca*

proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

Koleksiyonda geçmiş asrın Art Nouveau ve Art Deco mimarisinde vazgeçilmez öğelerden olan renkler, organik formlar ve dekorasyonlardan esinlenildi. Özellikle Antoni Gaudi'nin hemen hemen her eserinde tercih ettiği vitrayları ile oluşturduğu renkli ışık oyunları, koleksiyon fikrini oluşturan başlıca etkendir.

Fotoğraflar: Ersan Çeliktaş

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi*





geleceğin şehirlerine yenilikçi mimari yorumlar

proje yürütücüsü: güzden varinlioğlu*

proje

güzden varinlioğlu*, berfin özel**

İYİ TASARIMIN, KAVRAMLARI VE ALGILARI MANİPÜLE EDEBİLME GÜCÜNE DİKKAT ÇEKEN ECOFAB EKİBİ, ÇAĞIMIZIN EN BÜYÜK HASTALIĞI OLAN STANDARTLAŞMA, AYNILAŞMA ANLAYIŞINA BİR ELEŞTİRİ SUNMAYI HEDEFLİYOR.

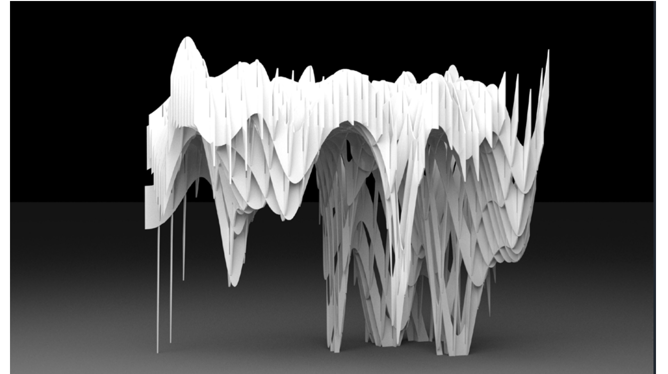
FabFest, İngiltere'de Westminster üniversitesinin Dijital Fabrikasyon biriminin her sene gerçekleştirdiği bir tasarım festivalidir. Okulumuz Mimarlık Bölümü lisans, yüksek lisans ve doktora öğrencilerinden oluşan Eco-Fab ekibi FabFest'17 için tasarlanacak pavyonun hazırlıklarına Mart ayında başlamıştır. Festivalin bu seneki teması "Pop Up City". Sürekli ve hızlı değişen dünyamızın gelecekte ortaya çıkacak şehirlerini konu alan festival teması, mimarlık disiplininin bu değişim sürecine, mimarlığın değişen etkilerine odaklanmaktadır.

bireyselliklerini, üretkenliklerini ve katılımcılıklarını kışkırtmak. Pavyon, içine giren herkeste bir algı yaratabilmeyi hedefliyor. Günümüzde insanların hem bireyselliklerini hem de girmek zorunda hissettikleri kalıpları keşfettikleri sosyal medya pavyonun formunu oluşturuyor. Festivalin gerçekleştiği Londra'dan gelen #london hashtagiyle atılmış tweetlerin yoğunluğuna göre yere doğru sarkan kristalize sarkıtların oluşmasına imkan tanıyan form, festival kuralına uygun olarak 2,5 metreye 3 metrelik bir alan üzerine oturuyor. Büyük bir kutu içinde üstümüze yağan fikirlerin



Eco-Fab ekibi 8 ikinci sınıf mimarlık öğrencisi, bir yüksek lisans ve bir doktora öğrencisinden oluşan; dijital fabrikasyon, robotik fabrikasyon, veri görselleştirme, kompütasyon, biyomimikri gibi bir çok konuyla ilgilenen bir proje/tasarım ekibi. Yrd. Doç. Dr. Güzden Varinlioğlu'nun mentorluğunu yaptığı ekip, festival için birçok farklı hazırlık aşamasından geçiyor. Hem yapısal hem tasarımsal altyapı çalışmaları aynı anda yürütülüyor.

İyi tasarımın, kavramları ve algıları büyük ölçüde manipüle edebileceğini savunan ekip, çağımızın en büyük hastalığı olan standartlaşma, aynılaşma anlayışına bir eleştiri sunmayı hedefliyor. Proje tasarımın ana fikirlerinden biri insanların



* İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Öğretim Üyesi
** İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü, 2. Sınıf Öğrencisi

oluşturduğu pavyonun amacı katılımcıya farklı bir deneyim yaşatmak.

Eco-Fab ekibi olarak öncelikle okulumuz İzmir Ekonomi Üniversitesi'ne, iş adamı Gökhan Akıncı'ya ve çıktığımız yolda bize maddi ve manevi desteğini esirgemeyen herkese teşekkürü borç biliyoruz.

Proje Ekibi: Argun Tanrıverdi, Berfin Özel, Çağla Balaban, Elfin Ulupınar, Erman Eskiköy, Furkan Üğütmen, Gözde Damla Turhan, Mert Sartık, Murat Kumbaracı, Sadık Aksu, Seyit Koyuncu

Not: Temmuz 2017'de Londra'da gerçekleştirilen FabFest etkinliğine katılarak tasarladıkları projeyi orada üreten ekip "Hawthorn etkileyici tasarım" dalında birincilik ödülüne layık görülmüştür.







proje ekibi: murat bengisu*
angela burns**
süha bayındır***
burak çiçeksoy****

teknolojiyi görselleştirmek

proje

Bu mini projenin amacı biçim bellekli malzemelerin tasarım dünyasında yarattığı yenilikçi dünyaya küçük bir pencere açmaktı. Nitinol biçim bellekli alaşımlar Kapadokya manzara maketlerine hareket getirmek için kullanıldı. Balonlar biçim bellekli yayların açılıp kapanması ile yükseldi ve alçaldı. Bu yaylar özel olarak tasarlanmış mikrokontrollü elektronik bir devre tarafından ayarlanan küçük bir elektrik akımının tellere iletilmesi yoluyla etkinleştirildiler. Projenin kısa bir filmi YouTube kanalında görülebilir; https://www.youtube.com/watch?v=nMBayqVVFEE

* İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, Öğretim Üyesi

** İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü, Öğretim Görevlisi

*** İzmir Ekonomi Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Mekatronik Mühendislik Bölümü Öğretim Üyesi

**** İzmir Ekonomi Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Elektrik-Elektronik Mühendisliği Bölümü Öğrencisi





görevimiz mars

proje yürütücüsü: burkay pasin*, güzden varinlioğlu*, hugh clark**
ayşe bozkurt karal***, filiz keyder özkan***
lale başarır***, özgür genca***

proje

güzden varinlioğlu*, berfin özel****

“GÖREVİMİZ MARS ATÖLYESİ’NDE 2024 YILINDA DÜNYA’DAN MARS’A GİTMESİ PLANLANAN İLK KOLONİ İÇİN YAŞAM ÜNİTESİ TASARLANDI.

Mimarlık Bölümü 2. sınıf öğrencileri ile yürütülen atölye projesi “Görevimiz Mars 2024” ün amacı 2024 yılında Dünya’dan gitmesi planlanan ilk Mars kolonisi için yaşam ünitesi tasarlamaktır.

Projede öğrenci gruplarından, Mars’ın insan yaşamına elverişli olmayan koşullarını göz önünde bulundurarak yeni bir yaşam alanı kurgusu tasarlamaları istendi. Tüm gruplara bir canlı verilip bu canlıdan edindikleri verileri biyomimetik bir tasarım fikrine dönüştürmeleri talep edildi. Çıkan ürünler fakültenin model yapım atölyesinde 3 boyutlu yazıcılardan çıkarıldı. İki hafta süren atölye boyunca öğrenciler biyomimikri, parametrik tasarım ve dijital fabrikasyon başta olmak üzere birçok yeni konseptle tanıştılar. Atölyenin ardından tüm projeler okulda düzenlenen sergide yer aldı. Mayıs ayında da, atölye sonunda bölümle iletişime geçen NASA Uzay Kampı ile, Mavi Bahçe Alışveriş Merkezi’nde ortak bir sergi düzenlenerek projeler bir çok insanla buluşturuldu.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Öğretim Üyesi*

** *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Öğretim Görevlisi*

*** *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Yarı-Zamanlı Öğretim Görevlisi*

**** *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü, 2. Sınıf Öğrencisi*







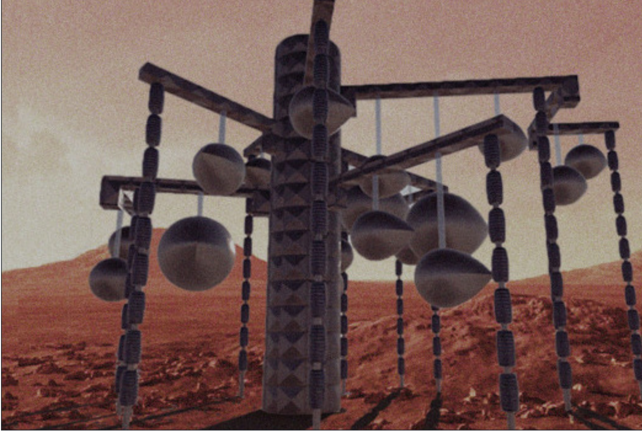
Aslıhan Çoban, Cansu Üşümezgezer, Erman Eskiköy, Murat Kumbaracı, Seyit Koyuncu, Tuğçe Işık

görevimiz mars

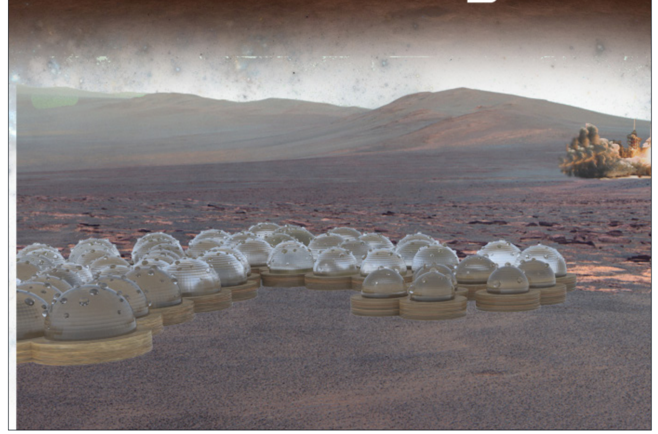
proje yürütücüsü: burkay pasin*, güzden varinlioğlu*, hugh clark**
ayşe bozkurt karal***, filiz keyder özkan***
lale başarır***, özgür genca***

proje

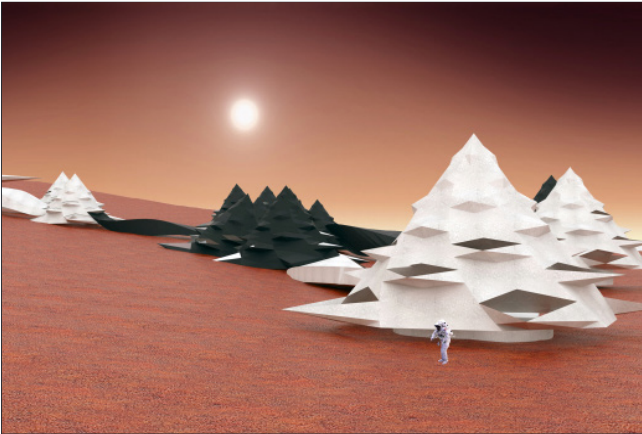
güzden varinlioğlu*, berfin özel****



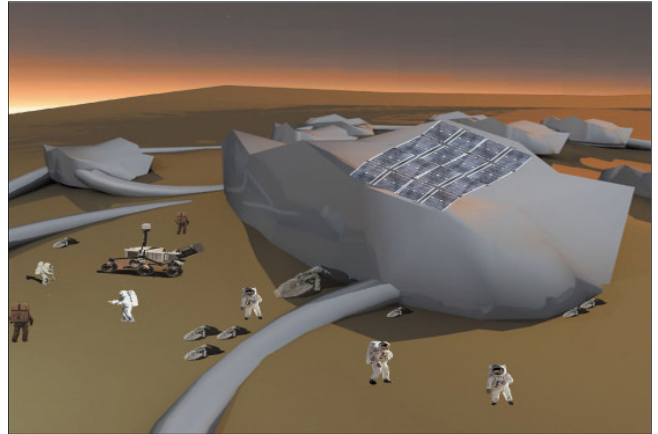
Ayşenur Onaran, Berk Uysal, Melis Yılmaz, Mine Derin Sönmez, Recve Ezgi Atmaca, Tuğçe Yılmaz



Berfin Özel, Çağla Özge Balaban, Ece Masırcı, Elfin Ulupınar, Irmak Özdemir, Nur Ulu, Pelin Üzmez



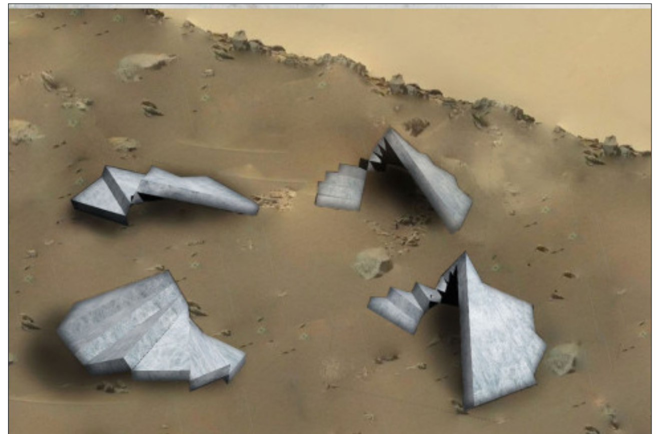
Alp Arda Gönenmiş, Ayşe Didem Onay, Efe Kalender, Emre Can Kahya, Merve Kayan, Muhammed Mustafa Durgun



Didem Akan, Ebru Kılıç, Firdevs Kara, Kübra Gürel, Melek Gönüldaş, Tuğçe Topal, Zehra Saraç



Anıl Sezik, Dilay Çakır, Ezgi Özcan, Gökçe Kökcan, Hazım Şentürk, Mert Tırpancı, Nur Gök



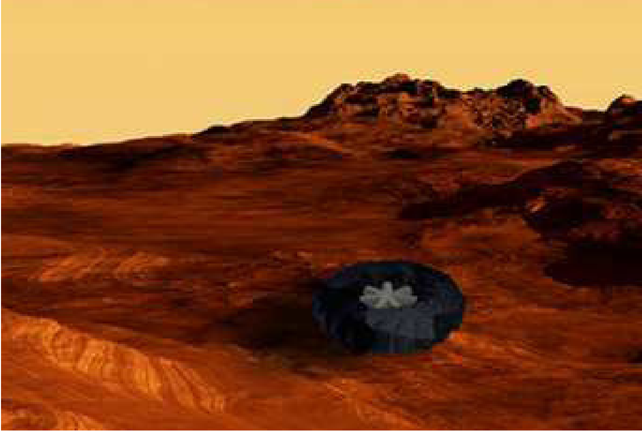
Büşra Atılğan, Eda Buse Demir, Elif Işıl Özdel, Nazlıcan Özmen, Neriman Koçarslan, Şerife Mumcu, Şeyda Ağralı

* İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Öğretim Üyesi

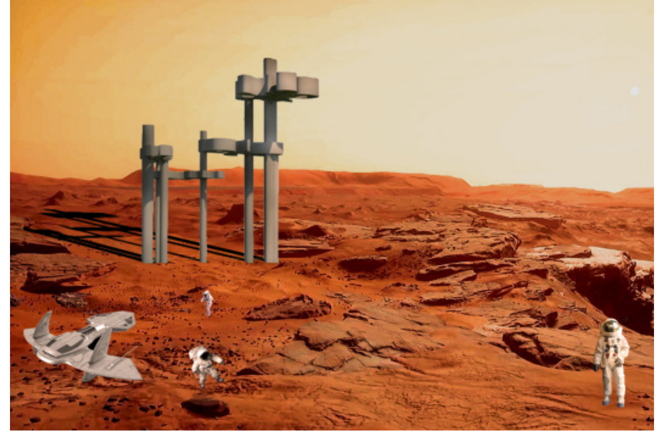
** İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Öğretim Görevlisi

*** İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Yarı-Zamanlı Öğretim Görevlisi

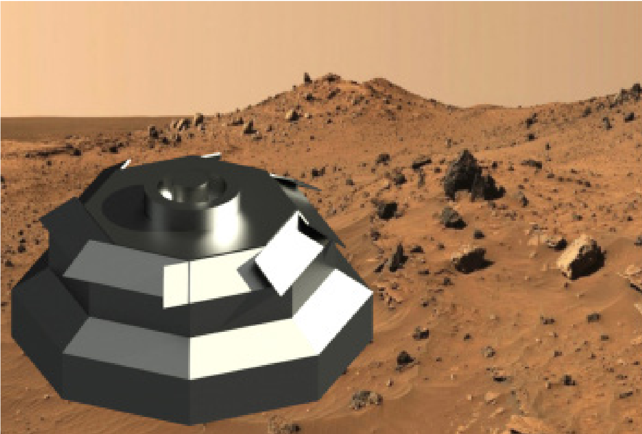
**** İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü, 2. Sınıf Öğrencisi



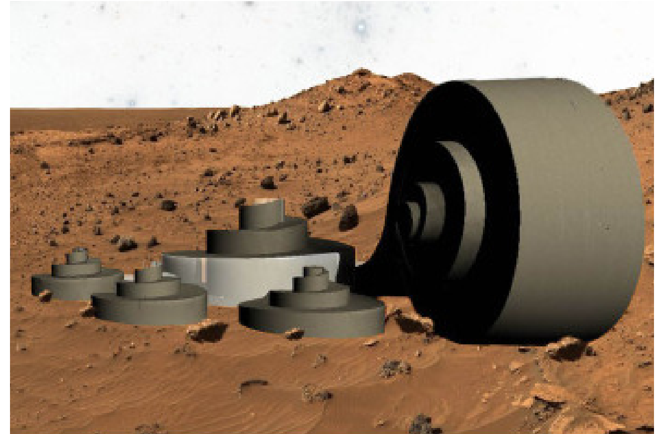
Alper Ateş, Bengisu Gönenç, Berkay Çağdaş, Buğra Yüksel, Erdinç Sel, Fatma Ercan, Onur Baturay



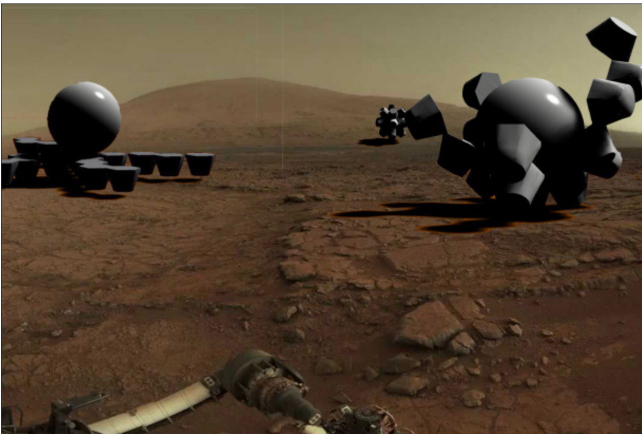
Berfin Ölekli, Cansu Coşkun, Elif Akyürek, Melis Foçalı, Mert Koçak, Müge Görgülü, M. Sude Argun



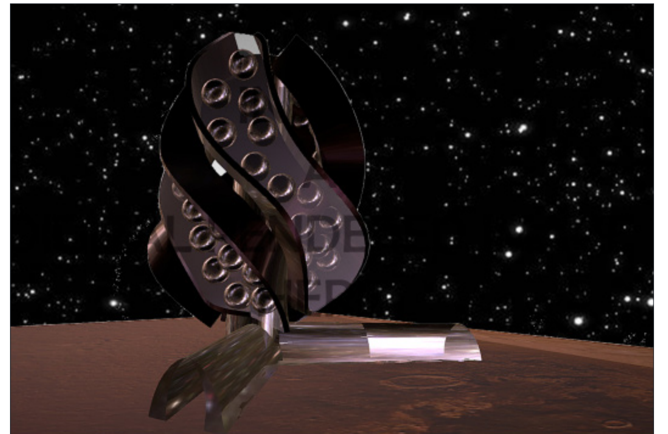
Berfu Oklay, Funda Aksoy, Gizem Yıldırım, Kübra Tekin, Merve Nur Çelik, Merve Özkorul, Üsküdar Sam



Ayşe Tuğba Sarıkaya, Esra Düzgün, H. Abubakar Adamu, Oğuz Zengi, Özge Karaosman, Umut Baran Saraç



Atakan Karaca, M. Bertan Beritanlı, Şamil Akgün, Taylan Özçam, Tolga Uçar



Beste Bölük, Işıl Kayhan, Özge Bağ, Sercan Aktaş, Su Uyanık, Tansu Alp, Z. Yağmur Ertürk

doku(n)

"Uzaklara gitmekten, tüm denizleri, sınırları, ülkeleri ve inançları aşmaktan hiçbir zaman çekinme."

AMIN MAALOUF, LEO AFRICANUS

biyomalzemeler:

canlı sistemler ile tasarlamak

proje yürütücüsü: raul pinto*

proje

ID 380 Biyomalzemeler: Canlı Sistemler ile Tasarlama dersi kapsamında yapılan çalışmalarda, biyolojik sistemde biçimi neyin, nasıl etkilediğinin anlaşılması; biçimi şekillendirerek yönlendiren araçların ve yöntemlerin bulunması; biyolojik sistemler ile yeni biçimlerin tasarlanması hedeflenmiştir. Öğrenciler, mantarlar, arılar, bakteriler, karıncalar, ipek böcekleri, yosunlar ve diğer biyolojik sistemlerin nasıl çalıştıklarına dair deneyler yapmış, form, fizyoloji, anatomi, davranış, köken ve dağılım gibi sistem parçalarını incelemişlerdir.

Bu biyolojik sistemlere dair örnek vaka çalışmaları üzerinden canlı sistemlerin gözlemlenmesi için alan araştırması, sistemdeki yabancı etkenlerin hareketini öngörebilmek için el çizimi ve deneyler yapmış, ve sonuç olarak yeni biçim üretimi için tasarımlar önermişlerdir.



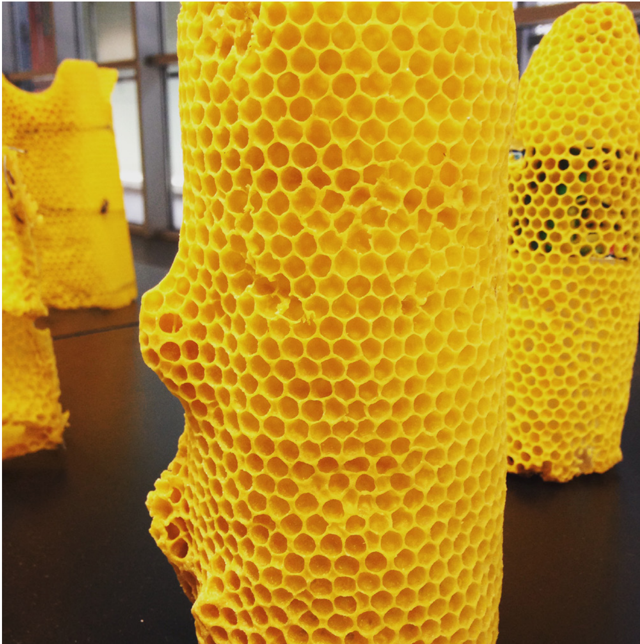




* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, Öğretim Görevlisi*









bir bio-tasarım olarak lampy

tasarımcı öğrenci: berk babayiğit*

proje

Lampy, doğaya olan değeri, saygıyı ve duyarlılığı arttırmayı amaçlayan ve tasarım süreçlerinde canlı, yaşayan organizma kullanılmış bir bio-tasarım aydınlatma ürünüdür. Bu ürün, ipek böceklerinin hayat döngüsünü tamamlamalarına imkan veren ve ipek zarar görmeden, ipek üretebilmeyi sağlayan bio-tasarım süreçleri ile ortaya çıkmıştır. Tasarım sürecinde, 10.000 ipek böceği yumurtası kullanılmış olup, ipek böcekleri ne kadar büyüklükte, hangi formlarda, hangi malzemeler ve dokular üzerinde örebilirler ve bunlara nasıl tepki verirler gibi sorulara cevaplar aranmış ve farklı deneyler yapılmıştır. Sonuçta, ipeğin kağıt gibi plakalar halinde örülmesine ve geçirgenlik özelliklerine bakarak, bir aydınlatma ürünü olabileceğine karar verilmiştir. DIY (do it yourself: kendin-yap) bir ürün olarak Lampy, insanların ipek böcekleri ile olan etkileşimlerini deneyimlemelerine ve ürünlerin gerçek değerini anlayabilmelerine olanak sağlamaktadır.

Lampy, ayakkabı kutusu büyüklüğünde bir kutu içinde, aydınlatma ürünü, platform ve kasnaklar, ipek böceği yumurtaları, ipek böceği bakım kılavuzu ve ürün kullanım kılavuzu ile kullanıcıya ulaşmaktadır. Kullanım senaryosunda ise; kullanıcı, çıkan ürünleri kolayca monte edip kullanmaya başlıyor. Yumurtadan çıkan böceklere bu kutuda bakabiliyor. Süreçte ise, büyüyen böcekler kutudan çıkan platform üzerine koyulup ipek ördürülüyor, ipek platformdan alıp 2 parçadan oluşan kasnağa sabitleniyor ve bu eşsiz ipek bir filtreye dönüşmüş oluyor. Bu kasnak da lambaya kolayca takıp çıkarılabiliyor. Böylelikle, ipek böceğinin ördüğü her bir plaka birbirinden farklı oluyor, bu da ürünün eşsiz olmasını sağlıyor.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi*



klazomenai tarih müzesi

tasarımcı öğrenci: binnaziye kandemir*

proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

Urla deyince, Klazomenai gibi tarihi mekanları gözardı etmemek gerekir. Ancak bu tarihi mekanlara bakıldığında, gerçek potansiyellerini yasıtmadıkları görülmektedir. Bunun arkasında yatan sebepler, kapsamlı arkeolojik kazıların yürütülmemesi ve arkeolojik kalıntıların sergilenmemesidir. Bu problemlere çözüm olarak proje kapsamında Arkeoloji Müzesi tasarlanmıştır. Sergi salonu, arkeolog lojmanları ve laboratuvarlar yardımıyla proje, ziyaretçilere müze rehber olacak ve Klazomenai kazı alanına yönlendirecek şekilde tasarlanmıştır.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi*



yüz yazısı

sanatçı: f. dilek himam er*

sergi

HİMAM TARAFINDAN HAZIRLANAN SERGİDE ÇEYİZ SERMEK, YÜZ YAZMAK GİBİ GELENEKLERDEN İLHAMLA OLUŞTURULMUŞ KUMAŞ YÜZLER, KUMAŞ KOLAJLARINDAN OLUŞTURULMUŞ ÇEŞİTLİ ÇALIŞMALAR VE ESKİ İPEK KUMAŞLARDAN OLUŞTURULAN GİYSİLER YER ALIYOR.

(Sanatçının anlatımı ile)

Dilek Himam 25 Temmuz- 8 Ağustos 2016 tarihleri arasında İzmir Büyükşehir Belediyesi Seferihisar Kültür Merkezi'nde geleneksel Türk evlilik ritüelleri içinde yok olmaya yüz tutmuş bir süslenme ve süsleme geleneği olan "yüz yazmak" ve "çeyiz sermek" gibi geleneklerden yola çıkarak Yüz Yazısı isimli bir sergi hazırlanmıştır.

Yüz yazmak, Reşat Ekrem Koçu'nun Türk Giyim Kuşam ve Süslenme Sözlüğü adlı eserinde, "eski Türk kadınının süslenmesine allıklı, aklıklı, rastıklı, sürmesi, yapma laden benli yüz makyajı karşılığı kullanılması" olarak tanımlanmıştır. Koçu ayrıca, "yapıştırma" denilen gelin yüzü süslerinin, çiçek şeklinde kesilen küçük kadife veya atlas





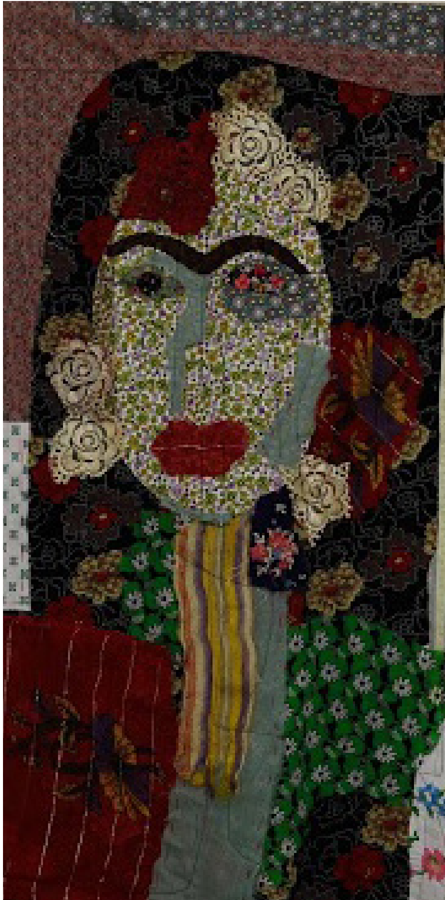


* İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü, Öğretim Üyesi

parçaları üzerine altın teller ve incilerle işlemeler yapıldığını aktarır. Kullanılan gelin süslerine teller ve inciler arasına bazen küçük yakutlar, zümrütler ve elmaslar yerleştirilir; bu işlemeli çiçeklerin altına sık dokunmuş kalın bezden bir kat astar dikildikten sonra, "yapıştırmalar" astara zamk sürülerek gelin kızın alnının yanaklarının ve çenesinin muhtelif yerlerine yapıştırılır (Koçu,1969: 239, 240). Benzer şekilde çeyiz sermek olarak bilinen ritüel ise evlilik çağına gelmiş gelinler için düğünden önce çeyizlerin asılarak, serilerek gösterilmesi, yeni kurulan yuvanın bolluk içinde sürmesi dileğiyle yapılır. Çeyiz sermek hala birçok bölgede sürdürülen bir gelenektir. Bahsedilen ritüeller, evlilik çağına gelmiş gelinlerin kaderini, huzura ve güzelliklere ulaştırmak üzere inşa etmek amacıyla kudret, hüner ve zevk sahibi kişilerce hazırlanır.

Himam tarafından hazırlanan bu sergide çeyiz sermek, yüz yazmak gibi geleneklerden ilhamla oluşturulmuş kumaş yüzler, kumaş kolajlarından oluşturulmuş çeşitli çalışmalar ve eski ipek kumaşlardan oluşturulan giysiler yer almaktadır. Sergide "tahtını değil bahtını yapmak" gibi deyişlerin içerdiği baht, kader, kısmet gibi kavramlara kurgu kadın karakterlere ait nesneler ve kumaşlar aracılığı ile gönderme yapılmaktadır. Bu sergide ayrıca Türk maddi kültürünün ve Türk tekstil tarihinin önemli değerlerinden olan Sümerbank basma kumaşlarından, oyalardan, "yakası açılmadık" göyneklerden, işlemelerden, sökülmüş elbise parçaları gibi malzemelerden ve atık kumaş parçalarından üretilen çalışmalar yer almaktadır.

25 Temmuz 2016 tarihinde gerçekleşen serginin açılışına şu anda Yüz Yazma veya Alın Yazma geleneğini sürdüren yaşayan tek kişi olarak da bilinen Şerife Zorlu da gerçekleştirdiği bir performans ile katılmıştır. 70 yaşındaki Kösedere köyünde yaşayan Şerife Zorlu, alın yazısı yazarken geleneksel kültürümüze ait pek bilinmeyen bu gibi geleneklerin gelecek kuşaklara yaşatılması için büyük çaba sarfettiğini de belirtmiştir.







moda editörü: başak eylül günaydınlar*
moda fotoğrafçısı: özgür hiçyılmaz
modeller: behnan çubukçu, naz bese
saç-makyaj: büşra doğru

yeni bohem









* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü, 3. Sınıf Öğrencisi*

Not: Çekimler FA 302 Moda Editörlüğü ve Yazarlığı adlı seçmeli ders kapsamında gerçekleştirilmiştir.

saç stilleri

tasarımcı öğrenci: selin sarı*

proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

1960'lı yılların sonunda reformist tavırları ile dikkat çeken bohemler halen moda dünyasının esin kaynağı olmaya devam etmektedir. Bohemlerin giyim tarzlarının yanı sıra, saç stilleri de büyük farklılık göstermektedir. Kent yaşamına uygun bir tarzda tasarlanan bu hazır giyim koleksiyonunda bu saç stillerinin dokusal ve yapısal etkisi detaylara yansıtılmıştur.

Fotoğraflar: Ersan Çeliktaş

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi*





kırık bütünlük

tasarımcı öğrenci: simge azmioğlu*

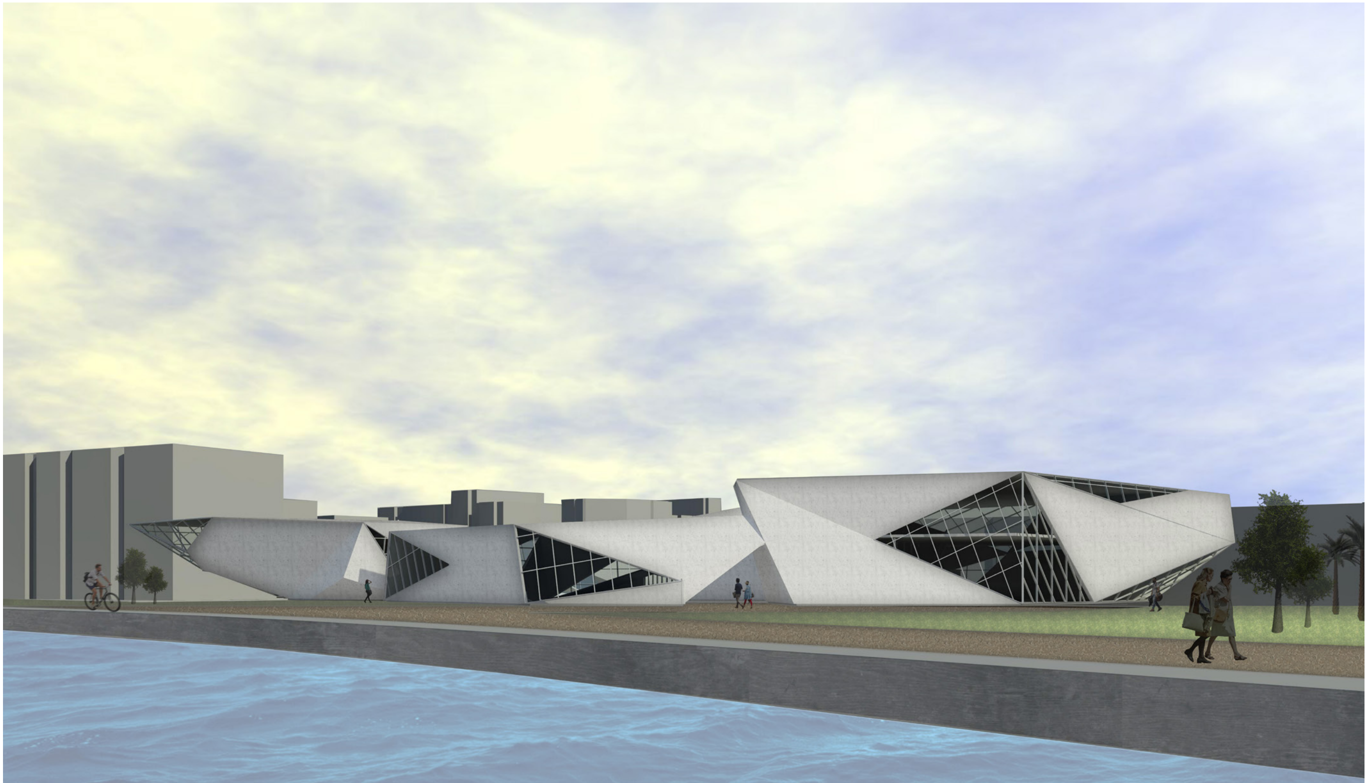
proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

Proje alanı İzmir'in kıyı bölgesinde bulunan Karataş'ta yer almaktadır. Burada park, deniz ve tarihi doku gibi zengin bir içerik vardır. Projenin amacı, deniz ile tarihi doku arasında ve park ile şehir arasında bağlantıyı kurmak ve bu bütün bağlam içerisinde bir kültür merkezi yaratmaktır. Bu bağlantılara göre iki ana aks oluşturulmuştur. Park ve şehri bağlayan aks arka caddenin devamı olan bir sokak yaratmaktadır. Böylece bu pasaj şehrin binaya aktarımını sağlamaktadır. Pasaj bazı noktalarda genişleyerek avlulara dönüşmektedir ve toplanma alanları oluşturmaktadır. Ayrıca akslar bina blokları arasında boşluklar sağlayarak gün ışığından faydayı arttırmaktadır. Bina cephesindeki yüzeylerin hareketleriyle işlevsel özellikler elde edilmiştir. Örneğin; cephe gölgelik olarak çalışır ve altında oturma alanları oluşturur. Bunlara ek olarak, bina sürdürülebilir özelliklere sahiptir. Akslardan biri ikincil rüzgar yönü üzerindedir, bu rüzgarın geçişini sağlar. Son olarak, çevre düzenlemesi binada oluşturulan akslar ve bağlantılar esas alınarak yapılmıştır.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, 4. Sınıf Öğrencisi*





müzik ve canlı performans merkezi tasarımcı öğrenci: mert sartık*

proje

(Tasarımcının anlatımı ile)

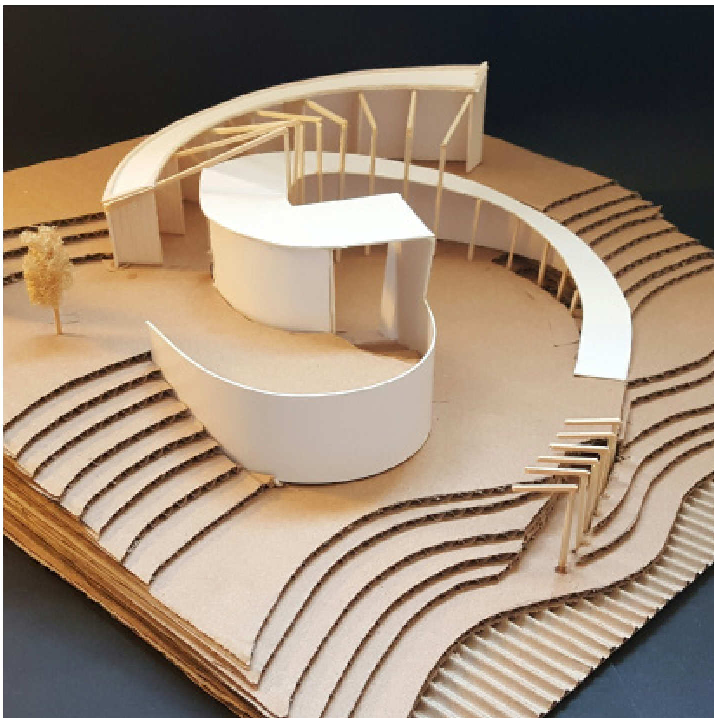
'Music and Live Performance Center' İnciraltı Kent Ormanında 1600 m2'lik eğimli araziye farklı sanat performanslarının uygulanabilmesi için tasarlanıp; 1 tane ana ve 2 tane alternatif sahne olmak üzere toplam 3 adet sahne düşünülmüştür. Ayrıca, 7 adet kişisel mekan projeye dahil edilmiştir. İlham kaynağı olarak Ying Yang şeklinin alındığı bu projede, mekanların organize ediliş şekli Ying Yang' ın doğasında bulunan dengeyle örtüştürülmeye çalışılmıştır.

Tüm arazinin dörtte birinde yer bulan ana yapı, uzun ve kavisli olarak dönen bir rampa olarak tasarlanmıştır. Rampa öncelikli olarak üst kattaki alternatif sahneye çıkma vazifesi görmesine karşın, altında oluşturduğu koridorla farklı mekanların oluşumuna katkı sağlamıştır. Deniz seviyesine yakın olarak düşünülen yer altı girişi rampanın başlangıcını paylaşmaktadır. Yerin altına düşünülen koridor öncelikli amaç olarak ziyaretçilere farklı bir deneyim yaşatmakla birlikte sergi alanı için de kullanılabilir.

Projenin bir diğer önemli noktası ise, sahnelerin yapay platform kullanımına karşıt olarak arazideki kot farklarının sahne olarak değerlendirilmesidir. Arazideki farklı yüksekliklerin ana mekanlar olarak tasarlanması düşünülürken, bu mekanların birbiriyle olan ilişkilerine önem verilmiştir.

Projede bulunan kişisel mekanlar, ilham kaynağı olarak kabul edilen Ying Yang dengesine üçüncü bir kol olarak 7 kişisel mekanın sıralı biçimde eklenmesiyle projede yer bulmuştur. Ancak ana yapı ve kişisel alanların birbiriyle olan iletişimini güçlendirmek adına bazı ek detaylar kullanılmıştır. Örneğin; ana yapıda rampayı taşıyan kolonların devamı, aynı zamanda kişisel alanların merteklerini bir üst örtü olarak taşımaktadır. Böylece mekansal olarak birbirini tamamlayan ana yapı ve kişisel alanlar, fiziksel olarak da birbiriyle temasa geçmiştir. Burada bulunan kolonat ve üst örtünün hareketi rampaya ters yönlü olarak düşünülüp projenin dinamizmini arttırmak amaçlanmıştır.

* *İzmir Ekonomi Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, 1. Sınıf Öğrencisi*





nefes

tasarımcı öğrenci: funda seçal*

proje

NefeS adlı koleksiyon pilates ve yoga gibi hem fiziksel hem de ruhsal zenginliği hedef alan sporları yaşam biçiminin parçası olarak gören, rahatlığı ve şıklığı biraraya getirebilen kadınlar için tasarlandı. Drapaj tekniği sayesinde bedensiz bir kalıp anlayışı ile tasarlandığı için kullanıcının fiziksel özelliklerine ve giysinin kullanım koşullarına göre dönüştürülebilen ve kişiselleştirilebilen görünümler içeren bu koleksiyonun tamamı esnek örme kumaşlardan üretilmiştir.

Fotoğraflar: Ersan Çeliktaş



* İzmir Ekonomi Üniversitesi, Tasarım Çalışmaları Yüksek Lisans Programı Öğrencisi





İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR VE TASARIM FAKÜLTESİ



ISSN: 2458-9845